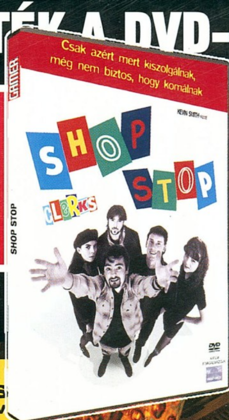
DUPLA DVD

FILM MELLÉKLETTEL

FRENETIKUS FILMVÍGJÁTÉK A DVD-N!

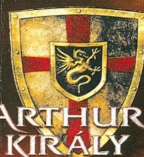
GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN





3 OLDALAS NEMLEVROV KÉT OLDALON!



A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

ARMIES OF EXIGO

RICHARD BURNS RALLY

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

THE SIMS 2

SILENT HILL 4

DOOM 3™

IT'S COMING FOR YOU

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ: XPAND RALLY • WORMS FORTS: UNDER SIEGE

TELJES JÁTÉK: STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

15 MOZIELŐZETES: THE SHARK TALES • BATMAN BEGINS • THE FORGOTTEN • THE GRUDGE

2004 / 09



Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezz a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légiharc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerchmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a **www.virtualairshow.hu** vagy a **www.jetfly.hu** oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 –es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet" fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat („versenyruházatodat"), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a **http://www.virtualairshow.hu** cím alatt, vagy **gyere el 2004. június 26-27-én Tatára**, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi" Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhetsz a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.











Microsoft






TARTALOM

BEMUTATÓK

ISMERTETŐK

HARDVER

HORIZONT

VÉGIGJÁTSZÁS

INTRO

Kétévesek lettünk! Akár hiszitek, akár nem, ez bizony a 24. Gamer Magazin, ami azért nem semmi. E jeles alkalom tiszteletére még a Doom 3 is a boltokba került, bár az id-nél még szerettek volna pár hetet szöszmötölni a játékkal, de aztán végül sikerült őket meggyőznünk :. A hónap egyértelműen a Doom 3-őrület jegyében telt el: boldog, boldogtalan ezzel játszik. Mindenki lázas gépfejlesztésbe fogott annak érdekében, hogy a Végzet harmadik része még gyorsabban, illetve nagyobb grafikai részletesség mellett fusson. A Doom falat akkora volt, hogy egy cikkíró nem is tud vele megbirkózni, ezért mindjárt három szakértőt is ráállítottunk az ügyre.

A Doom mellett persze a többi játék sem lazsált, több olyan tesztanyag is landolt a szerkesztőségben, ami egyértelműen a nyári uborkaszezon végére utal. Itt van mindjárt Will Wright Sims 2-je, amelyik szebb is, jobb is, hangulatosabb is, mint az első rész, de azért még vannak benne hiányosságok. A rossznyelvek szerint ez nem gond, a 10. Sims 2 kiegészítőben található patch egészen biztosan orvosolni fog minden hibát. Nagy meglepetésünkre sikerült bejutnunk az új Warhammer 40000 játék bétatesztere közé is. Ez az RTS valami egészen elképesztő, ilyen részletgazdag animációt még nem láttam valós idejű stratégiában. Akinek nem volt elég a Doom 3 horrorisztikus képi világa, az elmerülhet Csendes Domb nyomasztó légkörében. A Silent Hill negyedik epizódja a sorozat talán leggusztustalanabb része, aki igazán élvezni akarja, az csak éjfél után, elsötétített szobában, maximumra tekert hangfalak mellett próbálja ki.

Felhívom mindenki figyelmét az újság mellékletén található filmre, a Shop Stopra. Eszetekbe ne jusson kihagyni, ez valami bődületesen jó filmvígjáték, igazi klasszikus darab.

További jó szórakozást kíván a Gamer Team

A HÓNAP JÁTÉKA



DOOM 3

A férfi fegyverét szorosan markolva a hangok irányába futott. Velőtrázó sikolyok, robbanások zaja és földöntúli üvöltések visszhangjai töltötték meg a levegőt. Aztán hirtelen minden elnémult, s újra csak egy-egy kiégett biztosíték sercegése törte meg a baljós csendet. Az eltévedt látogató léptei lelassultak, és még tett egy utolsó, tétova mozdulatot előre, hogy aztán a következő fordulóban végleg megállítsa az idegeire telepedő, jeges dermedtség. A rémület teljesen megbénította, elsőre fel sem tudta fogni, ami elé tárult. A látvány olyan sokkoló volt, hogy végtagjai nem engedelmeskedtek többé semmilyen utasításnak, csak érzéketlen rongyként lógtak tovább testéből. A vérrel mocskolt falak mentén ott hevert maga az iszonyat, ami öntudatát elborítva valósággal fojtogatta a katonát. Elméje csak egyetlen vészparancsot sivított könyörtelenül agya utolsó, még józan gondolkodásra képes zugában: "el innen, el, minél messzebb!".

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlapelőfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwareoc.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu **FED** fed@axelero.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

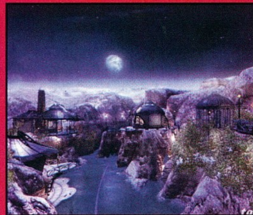
A GAMER TEAM VELED VAN!

DVD TARTALOM

Sziasztok! Eljött hát az idő! Szeptember van, ismét. Megint egy évvel öregebbek lettünk, de az is lehet, hogy csak én, szóval aggodalomra semmi ok. Mit is találhattok ebben a hónapban DVD mellékletünkön a tényleg kiváló film mellett. Elsősorban a múlt alkalommal lemaradt extra könyvtár tartalmát, na igen, meg kellett már olajozni ezt az öreg gépezetet... Ebben a hónapban a demó felhozatal viszonylag erősre sikeredett, azt hiszem elég, ha az alant található három címet megnézzük, ráadásul most már a kalandjátékosok sem panaszkodhatnak, hiszen három remekbeszabott program is vár rájuk. Kicsiny szerkesztőségünkben kitört a Doom-láz, megint... Reméljük, a DVD-n található válogatás kielégíti a legnagyobb fanatikusokat is, irány az id rovat. Ennyi talán elég is lesz kedvcsinálónak, a lényeget úgyis megtaláljátok a korongon.

LaWMaN

Játékdemók
Arena Wars, Gooka: The Mystery of Janatris, Myst IV: Revelation, Sherlock Holmes: The Silver Earring, Wildlife Park: Wild Creatures, Worms Forts: Under Siege, Xpand Rally



Rovatok
BioWare játékok, Call of Duty, Counter-Strike, Freegames, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Real-Time Crime, Retro Games, Stratégia, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Javítások
Battlefield Vietnam v1.1.14, Codename Panzers: Phase One v1.06 (Magyar), D-Day v2.14 (Magyar), Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.31



Meghajtó-programok
ATi Catalyst, DirectX 9.0c, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A Worms sorozat egy újabb része fog a közeljövőben az emberek idegeire menni, a Worms Forts: Under Siege-dzsel. Az eddig megszokott játékmenet bővült az erődítmények építésének lehetőségével, mely stratégiai elemekkel dobja fel az amúgy is élvezetes játékmenetet. A különböző korok jellegzetes ruháiba öltöztetett kukacok hozzák a szokásos vidám hangulatot, a grafikáról pedig az előző rész által is használt motor picit továbbfejlesztett példánya gondoskodik.



XPAND RALLY

DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A Chaser feltupírozott grafikai motorját használó rally programból már láthattunk pár igen hatásos animációt. Most meggyőződhetünk arról, hogy a valóságban tényleg úgy fest a program, mint ahogy azt az animációkban már tapasztalhattuk. A demóban több kocsit és pályát is kipróbálhatunk. Sajnos az irányíthatóság nem sikerült a legtökéletesebbre, legalábbis billentyűzettel meg fogunk szenvedni a pályán maradásért, viszont a törésmodell elsőrangú. Kíváncsian várjuk, milyen eredményeket tud majd elérni a Techland üdvöskéje a nagy nevek árnyékában.



ARENA WARS

DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Mikor betöltöttem az Aren Warst bizony igencsak meglepődtem, hiszen nagyjából egy hagyományos valósidejű stratégiai játékot kaptam. A következő pillanatban viszont rá kellett jönnöm, hogy sokkal inkább egy akciójátékkal állok szemben, hiszen elkezdődött egy Capture The Flag meccs, ahol a bázis és a pontszám adott, s abból gazdálkodva kell az ellenfél zászlóját megszerezni, sőt még powerupok is találhatók a pályán. Tulajdonképpen nem is lényeges, hogy mi is ez a program, a lényeg az, hogy remekül szórakoztam vele.



Shop-Stop

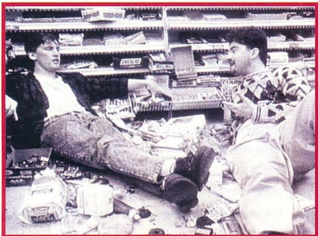


A '90-es évek függetlenfilmes-vonalából üstökösként emelkedik ki két rendező: Quentin Tarantino és Kevin Smith. Bármilyen furcsa, kettejük közül talán Smith mondhatja szerencsésebbnek magát, hiszen neki már rögtön első nagyjátékfilmjével sikerült az áttörés: a Shop-Stop lenyűgözve a kritikusokat díjjal távozott a Cannes-i Filmfesztiválról és a Sundance-i mustráról, majd szépen, lassan kultuszra tett szert. Jelenséggé vált. Nem kis szó ez egy mindössze 27000 dollárból, fekete-fehérben forgatott, csaknem végig egyetlen helyszínen játszódó vígjátéktól. Az 1994-ben még boltosként dolgozó Smith régi vágya, hogy elkészíthesse nagyjátékfilmjét, nem ment pofonegyszerűen. Főnöke megengedte, hogy a boltban forgathasson, de kizárólag akkor, amikor a közért éppen zárva tart - így a jelenetek felvételére csak az esti órákban nyílt lehetőség. A hollywoodi mércével nézve nevetséges, ám egy épeszű földi halandó számára soknak tűnő összeget a rendező félretett pénze mellett barátoktól és rokonoktól kuncsorogta össze. Meglepő módon mégsem a nyersanyag és az egyéb járulékos költségek jelentették a legnagyobb kiadást, hanem a dalbetétek (pl. Alice in Chains, The Jesus Lizard, Bad Religion) jogainak megvásárlása. A film története egyszerűbb aligha lehetne: Dantét (Brian O'Halloran), a bolti eladót főnöke felhívja, hogy helyettesítsen a délelőtti műszakban. A fiú érthető okokból nem örül különösebben, hogy újabb napot a New Jersey-beli Quick Shopban kell eltöltenie, de mindez még csak a bajok kezdete: nem elég, hogy barátnőjével sem mennek a legjobban a dolgok, és a szomszéd videotékás, Randal (Jeff Anderson) is folyamatosan fárasztja, az üzletbe furábbnál-furább alakok térnek be a nap folyamán. Van, akit felháborít, hogy a Quick Shopban is árulnak cigarettát és letáborozik a boltban, hogy elriassza a potenciális vevőket, míg egy öregúr pornóújságot kér a WC papír mellé...

Smith az évek során Woody Allenhez hasonlóan nem tudja otthagyni szülővárosát - míg az Annie Hall direktora állandóan a Nagy Almában forgat, addig Smith számára elengedhetetlen helyszín New Jersey. A városhoz fűződő trilógiájának első és talán legszemélyesebb darabja, a minimális vizuális eszköztárat bevető Shop-Stop kizárólag a dialógusokra épít, a rendező pedig láthatóan nem fogy ki a poénokból: a filmben elhangzó "sztorizgatós" beszélgetések pontosan attól működnek annyira, mert még a legabszurdabb helyzetekben sem rugaszkodnak el teljesen a valóságtól. A forgalmazónak mégis meggyűlt a baja a korhatár-bizottsággal: bár a film egyáltalán nem tartalmaz erőszakos jeleneteket, nyelvezete miatt eredetileg NC-17 besorolást kapott (csak 17 éven felülieknek). A Miramax stúdió azonban nem hagyta annyiban a dolgot: Alan M. Dershowitz ügyvédet és csapatát - ők védték O.J. Simpsont is - bízták meg azzal, hogy harcolják ki az alacsonyabb korhatárt - Dershowitzék pedig természetesen ezúttal sem okoztak csalódást.

Megérte kiharcolni, hogy a film szélesebb közönséghez is eljuthasson, hiszen átütő sikerének köszönhetően Smith-nek lehetősége nyílt a trilógia másik két darabját is leforgatni: a már színesben, természetesen nagyobb költségvetéssel készített Shop-Show a cselekményt egy hatalmas bevásárlóközpontba helyezi át, míg a Képtelen képregény című bizarr romantikus történet kilép a zárt helyszínek világából. Az újabb és újabb műveket látva természetesen kezdtek kirajzolódni a rendező hamisítatlan kézjegyei: a Shop-Stopot követő négy alkotásában is feltűnik az állandó humorforrásnak számító Jay és Csendes/Néma Bob (utóbbit maga Smith alakítja), mint ahogy Star Wars-, képregény- és hokiutalások nélkül sem ússzuk meg.

Ugyan lehet azon vitatkozni, hogy az újabb és újabb művek elérik-e az átütő első felvonás színvonalát, ám kétségkívül hozzájárultak a Shop-Stop kultuszának kialakulásához. Dante és Randal Quick Shopbeli kalandjaiból egy évvel később egy TV sorozat terve is körvonalazódott, mely azonban nem aratott átütő sikert - nem így a 2000-ben készített, ám nálunk sajnos eddig be nem mutatott rajzfilmsorozat (!), melyben a szereplők hangjait egytől-egyig a filmbeli színészek kölcsönzik. A mű DVD változata természetesen anamorf (1.85:1) képet kínál, a remek szövegeket pedig tetszés szerint nézhetjük angolul és magyarul (felirat ugyancsak választható). Egy vérbeli Smith-rajongó persze nem éri be annyival, hogy ezt a kiváló komédiát a nélkül nézheti "rongyosra", hogy a digitális formátumnak köszönhetően nem kell attól tartania, hogy minden egyes megtekintés után a minőség folyamatosan romlana. Nos, a lemez számukra több érdekes extrát is kínál. A Soul Asylum Can't Even Tell című számához Kevin Smith rendezte meg a videoklipet, melynek cselekménye mi sem természetesebb, hogy a Shop-Stop hősei körül bonyolódik. A teljesen egészében törölt, illetve alternatív (azaz bővített) jelenetek, valamint az egész műnek teljesen más szájízt kölcsönző, végül szerencsére dobozban maradt befejezés megtekintése is kiváltképp ajánlott - főleg, mivel előttük a rendező szűkszavú nyilatkozatait is meghallgathatjuk.



Szalóky Bálint

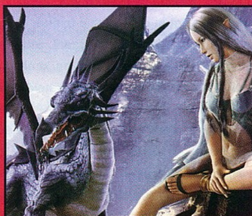
Programok a turkálóban

DivX 5.2, ffdshow, Media Player 9, Media Player Classic 6.4.7.5, QuickTime 6.5, RadTools 1.6e, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/08/13), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 5.0.0.0 beta, CloneDVD 2.4.3.5, unCDcopy, Cliprex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 6, Commander 1.22, Far Manager v1.70b5, Free Commander, Total Commander 6.03a, Worksoft Navigator v0.985, FlashGet 1.60a, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.1, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.16, SpyBot – Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v5.1.011, Zone Alarm Security Suit 15 Day Trial v5.1.011, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.01 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, Xnview 1.70.4, CDex 1.51, Winamp 5.04, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.52, Power Toys XP, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.4.40725, TextPad 4.7.3, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.40 beta 4 (Magyar)



Háttérképek

Doom 3, Immortal Cities: Children of The Nile, Knights of Honor, Nexus: The Jupiter Incident, Richard Burns Rally, Spellforce: Breath of Winter, The Sims 2, Zoo Empire



Mozielőzetesek

Batman Begins, Christmas With The Kranks, Code 46, Ghost In The Shell: Innocence, Ju-On (The Grudge), Meet The Fockers, Saints And Soldiers, Saw, Shark Tale, Team America World Police, The Bourne Supremacy, The Forgotten, The Grudge, Wicker Park, Without A Paddle

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Warcraft III

Hello Mocsy!! Egy tévedésre szeretném felhívni a figyelmedet. A mentőövben valaki megkérdezte tőled, hogy mikor lesz Act II és Act III a War.3 TFT. ork hadjárathoz. Hát van hozzá!! Először nekem sem volt, aztán feltettem az 1.15-ös patch-et a Marco Polo-s DVD-ről.

Ekkor hirtelen ott lettek. Az Act II arról szól, hogy megtudjuk, ki is az új ellenfél (direkt nem mondom ki a nevét). Az Act III pedig arról, hogy megöljük. Kiss János



Painkiller

Szervusz Mocsy! Én voltam nálad a Painkiller játékkal, amelyik nem indult a gépemen, viszont nálatok simán ment. Továbbra sem tudtam megoldani a problémát, úgyhogy elvittem a gépemet a játék forgalmazójához (Automex), ahol 2 órát szenvedtek vele, mire sikerült rájönni, hogy mi a baj. Semmilyen virtuális meghajtó nem lehet a gépen. Nero Image drive, Clone CD, Daemon Tools stb. Nekem csak Nero volt, de az így bekavart. Amit szintén nem jelez a gyártó, hogy a játékot a hármas CD-vel kell játszani. Stb. Még egyszer köszönöm a játékot nagyon király! Megpróbálok még mást is elnyerni Tőletek! Üdv: Tóth Zoltán

Ez a teória sem egészen pontos, nálunk is volt fenn virtuális meghajtó. Állítólag a gyári Painkillerek a Safecast védelem miatt nem indulnak el bizonyos gépeken. Az 1.3-as patch (a 2004/08-as DVD-n megtalálható) állítólag orvosolja ezt a hibát az esetek többségében.



KotOR

Hello, Mocsy! Hálás lennék, ha tudnál segíteni nekem a Kotorban. Már ott vagyok a Buckalakók territóriumánál, de visszazavar a lézerágyúkhoz. Elméletileg HK beszéli a Taszkenek böfögéshez hasonló nyelvét, de az ára annyira borsos, hogy sehogy sem tudom megvenni. Már próbáltam fenyegetéssel is elvinni, de úgysem adta oda... Mit tegyek? Előre is köszi: Alfa

Fenyegetéssel (Jedi elme trükk) csak az árat tudod csökkenteni nagyon jelentős mértékben. Azt javaslom, hogy menj el egy másik bolygóra (Khasyyyk, Manaan...), és ott szedjél össze annyi pénzt, hogy megvásárolhasd a robotot. A Yavin körül keringő űrállomáson a mezei felszereléseket jóval drágábban el tudod adni, mint a többi bolygón.



Csákány mindenki hátába! Elakadtam a Kotorban, már a Star Forge-ban vagyok a 2. szinten, ott, ahol a sok sötét jedi jön. Már egyet-kettőt lerendeztem, az még nem is volt nehéz. Aztán rám jöttek 4-en, meg még 2 katona küldte rám az áldást, és nem bírok velük, nekiesek az egész csapatommal az 1-ik dark jedinek (a csapatomba Jolee és Juhani tartozik), és amikor már a végét járja, nyom 1 death fieldet, és megöli vele Jolee-t az én életerőmnek meg leveszi a felét, hiába van benyomva a Force immune. Aztán én is próbálkozok minden Erőhülyeséggel, de hiába, egyik sem hat rájuk!!

Eközben általában vagy levágják Juhanit, vagy megfojtják. Miután a csapatomból mindenki a földön fekszik, engem is vagy megfojtanak, vagy csak nem bírok 4 dark jedivel. Még a saját készítésű páncéljaim se érnek semmit, pajzsot hiába kapcsolok (a legjobb mandalorian pajzs), azt is 1 vágással elintézik, sőt még Ajunta Pall kardjával sem érek semmit, pedig van two weapon fightingom is. A karakterem már a Leviathanon erősebb volt, mint Malak (meg se tudott sebezni!!!!!!), mert már egyszer elölről kezdtem a játékot, miután megszereztem a 4. térképdarabot. És nem csaltam (mert nem működtek a csalások). Please HELP!!!!!! Raven voltam.

A Yavinon nagyon jó cuccokat lehet szerezni, az ott található kristályokkal egészen jó fénykardokat lehet létrehozni. A Star Forge-on néha tényleg nagyon nehéz a továbbjutás, de ha az összes karakteredet ráállítod egy sötét jedire, csata előtt közéjük vágsz néhány gránátot, okosan használod a karakterek képességeit felturbózó trükköket, akkor nem lehet gond. Az igazság az, hogy nálam, a csapatban nem volt más Jedi, én HK 47-et vittem magammal, ő a távolból osztotta az áldást. Jó karakter még a vuki is, Bocca a kardjával iszonyatos pusztítást tud végezni az ellenfél soraiban. Ha a force immunity nem jönne be, próbálkozz a force suppressionnel, lehet, hogy az beválik.

Runaway

Hello Gamer! Elakadtam a Runaway nevű játékban, és a segítségeteket szeretném kérni. Joshuának kellene vinnem a 10-es csavarkulcsot, csak azt nem tudom, hogyan kellene kiszednem az itatóból. Nagyon jól jönne a segítségetek! Előre is kösz: MÁTÉ



Menj fel az emeletre (az itató fölé persze), állj ki az erkélyre, majd dobd ki a virágcserepet az ablakon. Az pont az itatóba esik, a csavarkulcsot ezután a bejárat előtt találod meg.

Morrowind

Hi Mocsy! Lenne egy-két kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban. A múltkori Mentőövben láttam

a képen egy boltot, ahol láthatólag Glass cuccokat árulnak. A kérdésem az lenne, hogy ez hol van?

Az nem bolt volt, hanem a Hlaalu és Televanni kincseskamrák Vivecben (jó kis önkiszolgáló cucc). Egészen magas szintű zárnyitási és lopakodási képesség kell, hogy bejuss oda, de meglehetősen jó cuccok is vannak ott. Üvegpáncélokat lehet venni, Ghostfence-ben vannak olyan üzletek, amelyek kifejezetten ezzel foglalkoznak.



És még valami: régebben volt a gépemen egy másik interaktív Morrowind térkép, ami sokkal jobb volt, mint az, amit ti fel szoktatok rakni, de le kellett formázni, és elveszett, ráadásul azt sem tudom már, honnan szereztem. Olyan fajta map volt, ami mutatta a Stilt Strider hajó és mágikus utakat is. Nem tudod, honnan lehet ezt letölteni?

Nem hallottam még arról, én csak azt a változatot ismerem, amelyik nálunk is volt a DVD-n.



Ja, és Dagoth Urba be lehet jutni akkor, ha nem vittem végig a történetet? 41-es szintű Spellswordöm van, és még csak a harmadik próbánál tartok, de úgy gondoltam, hogy mit nekem sztori, majd lenyomom én azt a Dagoth Urt, úgyis az a lényeg, nem? De sehogy sem tudok lejutni a Red Mountainbe.

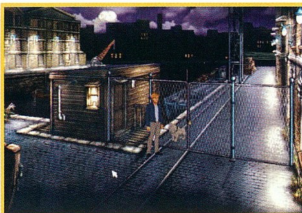
Nem tudod lenyomni, kell hozzá két varázsfegyver, csak azokkal tudod megölni. A történetet átugorhatod, de ahhoz meg kell ölnöd Vivec istent, ami nem egyszerű feladat.

És még valami: lesz még Divayth Fyrnek szerepe a történetben, vagy nyugodtan kinyírhatom (egy olyan páncélt csak nem hagyok ott...:D)? Kérlek, válaszolj, mert fontos lenne (tudom, hogy mindenki ezt mondja de tényleg :D) Svindler

Amennyiben gonosz karaktert játszol, megölheted, de Daedric páncélt máshol is találsz a játékban. Sokkal nagyobb élmény darabonként összeszedni a szettet...

Broken Sword 2

Szia Mocsy! Király az újság, bár a teljes játékokat kissé hiányolom... Elakadtam a Broken Sword 2 legelején. Ott tartok, hogy szétnyomtam a pókot, felvettem néhány dolgot, eloltottam a tüzet, meg minden. Lementem az előszobába, ahol van egy kis asztalon egy telefon, meg van még 2 bezárt ajtó. Az a kérdésem, hogy hogy a fenébe juthatnák én át azon? Válaszodat előre is köszönöm! Kérlek, ha tudsz, mailben mihamarabb válaszolj.
Über nagy tisztelettel: Joee



Az egyik fiókban találsz egy indián motívumokkal díszített cserépedényt. Törd össze, a belsejében találod a kulcsot a bejárati ajtóhoz.

Baldur's Gate

Kérlek, segíts: a Baldur's Gate 1-ben nem találom az életmentő löttyöket a chapter 7-ben a városba lépés után. Kérlek, küldj választ, mert „életet mentesz" vele. Köszönöm Chiwbicka (Bíró Gábor)

A mérget csak két fiola ellenméreggel tudod semlegesíteni, máskülönben 10 nap múlva meghalsz. Az egyik egy Marek nevű rosszfiúnál van, aki a Blushing Mermaid nevű kócerájban tartózkodik. A másik annál a rosszfiúnál lesz, aki megkeresett minket (Lothander), de ahhoz előbb meg kell csinálnod egy küldetést.



SMS FAL

HELLÓ GAMER TEAM=) EGY KÉT KÉRDÉSEM LENNE. A STAR WARS GALAXIES KIEGE ÉS A TÖBBI SW JÁTÉK (REPUBLIC C., BATTLEFIELD STB...

A Battlefield jön legkorábban, a legutolsó információk szerint szeptember 20-án kerül a boltokba. A Jump to Lightspeed valamikor az ősszel jön ki (október 26). A Republic Commandos-t elhalasztották jövőre...

OLVASTAM UJBOL A F.CRY CIKKET ÉS SZERINTEM A FLAT CSAJA SEXMÁNIÁS V NEMTUD IRNI.H LEHET LIFTET"VEZETNI" ÉS MI A „CSIKLO"REPÜLÉS? A BRAZ VÁGJA LE A BAJSZÁT!

Braz nem vágja le a bajszát és tud írni :) Siklóernyőzés akart lenni a szó amúgy, de elrontotta.... ;)

CSÁ MOCSI!HOGYAN KELL A SOLDIERS:HEROES OF WORLD WAR 2-NÉL JELSZÓKULCSOT MEGFEJTENI?NAGYON SÜRG?S!KÖSZI DÁVID VAGYOK ÍRJ

Jelszókulcs? Azt a gyári doboz belsejéből tudod csak. Bocs, hogy nem tudok segíteni.

HI, LEGYSZI RAKJATOK BE AZ UJSÁGBA, HATHA EZ LESZ A HONAP LEGFARASZTOBB VICCE: MAR OLYAN MENŐ LETTEM A NYARON, HOGY A BARANYOK ENGEM SZAMOLNAK AMIKOR LEFEKSZEM. /BY ATLAS/

Túl rossz volt ahhoz, hogy kihagyjuk.

HANY PAJAS A DOOM 3,MERT MOST AZ 5.-NEL VAGYOK?SONKA

25. Van még ne aggódj!

CSAK AZ EN DVDMROL MARADT LE AZ EXTRA NEVU KONYVTAR VAGY MINDENKINEL EZ A HELYZET?

Mindenkiéről. Írj a DVD szerkesztőnek (lawman@ipma.hu), segít.

HALI! TUDOM HOGY SZANALMAS MEG MINDEN DE A MORROVINDBEN MERRE TALALHATO A KÉMMESTER HAZA MERT NEM TALALOM ÉS EZ GAZ. ELŐRE IS KÖSZ!ÜDVÖZLÖM A NYULAT.V.JANOS

Mindenki volt egyszer kezdő. Áll szembe a folyóval, menj át a bal oldali hídon, kerüld meg balról a rháztömböt, majd menj fel a házakhoz a második lépcsőn. Cassius háza a felső utcában lesz balra a sarkon. A neve ki van írva az ajtóra.

MOCSY: TOCA 2 ES SOLDIERS 10 ALATT, AZ 9900? :) A HAVI ZSEBPENZEM 1500 FT. AKI TEHAT NEM DOLGOZIK (GAMEREK TÖBBSEGE), AZ MIBŐL VEGYEN JATEKOKAT??

Miből eszel, miből ruházkodsz, miből fejleszted a géped? Tudom jól, hogy sok pénz 10000 forint, de még mindig jóval tisztességesebb ez az ár, mint 14-16 ezer forintot elkérni. A szoftverek kiadása kőkemény üzlet, aki az új játékokkal akar játszani, annak ki kell fizetni a nyugati fizetésekhez igazított szoftver árakat.

HY!CSAK AZÉRT IROK MERT MEGVAN ADOOM3 ÉS OLTÁRI JO GAME LETT.HA NEKTEK IS MEGLESZ VAGY MÁR MEGVAN MINÉLTÖBBET GAMELJETEK VELE MERT ORIÁSI.JC

Nyomjuk mi is, de már kétszer infarktust kaptunk, ezért pihentetjük :)

HELLO.A 8. SZÁMNÁL VÉGRE SZÉP A CÍMLAPJA. ISTEN ALDJA LILYT A SÁRKÁNYÉRT.AZ A KÉRDÉSEM, HOGY NINCS E DOOM3DEMO ÉS HOGY MIKOR LESZ STALKER,MEG HOGY LESZ E HL2

A címlap nekünk is tetszett, ezért használtuk fel. Half-Life 2 hamarosan, állítólag szeptember elsején jön, de én már csak akkor hiszem el, ha elindult a gépemen. STALKER pontos megjelenéséről még nincs hír, szerintem október vagy november. Vagy nem...

toplisták

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04
2. The Sims Triple Deluxe
3. Soldiers: Heroes of World War II
4. Joint Operations: Typhoon Rising
5. Far Cry
6. CSI 2: Dark Motives
7. The Sims
8. Ground Control 2: Operation Exodus
9. Medal of Honor: Allied Assault Deluxe
10. Battlefield Vietnam

USA

1. The Sims Deluxe
2. Rise of Nations
3. FS 2004: A Century of Flight
4. Zoo Tycoon: Complete Collection
5. Halo: Combat Evolved
6. The Sims Mega Deluxe
7. Age of Mythology
8. The Sims: Superstar
9. Call of Duty
10. Far Cry

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. Yu-Gi-Oh Power of Chaos
3. The Sims: Unleashed
4. The Sims: Superstar
5. Te Sims: Makin' Magic
6. Rise of Nations
7. Monopoly 2003
8. The Sims: Vacation
9. CS: Condition Zero
10. The Sims: Hot Date

Fileplanet.com demóletöltés

1. Worms Forts Under Siege
2. Monster Garage
3. Soldner: Secret Wars
4. Myst IV: Revelation
5. Knights of the Temple: Infernal Crusade
6. Far Cry
7. 3D Striptease
8. Codename: Panzers multi
9. Unreal Tournament 2004
10. Halo

Amazon.com (elő)rendelés

1. Doom III
2. Half-Life 2
3. The Sims 2
4. Rome: Total War
5. FarCry
6. Championship Manager 5
7. Doom Collector's Edition
8. SimCity 4
9. Championship Manager 03/04
10. Soldiers: Heroes of World War II

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Feléledt a piac, csak úgy özönlenek a hírek. Nem is csoda, hiszen közeleg a lipcsei GC (mire e sorokat olvassátok, már vége is) és a londoni ECTS is. Sajnos most sem úsztuk meg, lesz néhány olyan program, amelyikre még várnunk kell, és akadt egy felfüggesztett ítélet is, újabb MMORPG mondta be az unalmast. Nem is csoda, hiszen rengeteg készül, valószínűleg a kiadók is felismerik, hogy ennyinek nem jut hely a piacon. Jó szemezgetést!

Lily

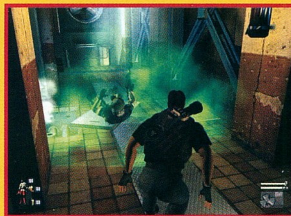
HONLAPAJÁNLÓ

Juiced – www.juicedthegame.com [autóverseny]
Rome: Total War – www.totalwar.com [stratégia]
El Matador – www.elmatador-game.com [taktikai akció]
The Settlers: Heritage of Kings – www.thesettlers.com [stratégia]
Myst IV: Revelation – www.mystrevelation.com [kaland]
HeavenX – www.heavenx.pl [cég]



COLD WAR: BEHIND THE IRON CURTAIN

Fejlesztő: Mindware Studios • **Kiadó**: DreamCatcher • **Honlap**: www.dreamcatchergames.com
Kategória: lopakodós akció • **Megjelenés**: 2004 vége



Matt Carter bizonyosan nem erre számított, mikor szabadúszó tényfeltáró riporterként a nyolcvanas években Moszkvába utazott egy említésre sem méltó sztoriért. Mindössze 12 óra telt el, s máris belecsöppent valamibe, amibe nem igazán kellett volna. Minden ingóságától megfosztották, ájultra verték, és a KGB hírhedt fogdáinak egyikébe vetették, így nemhogy karrierje építgetése, hanem a puszta életben maradás is kemény feladat hősünk számára. A vasfüggöny mögül a menekülés szinte lehetetlen – Matt azonban nem adja fel.

A DreamCatcher karácsonykor érkező, Cold War: Behind the Iron Curtain címre keresztelt játéka ötvözi a kalandjátékok fordulatos és élvezetes történetét a Splinter Cellből és a Metal Gear Solidokból megismert lopakodással, mely kombináció felettébb kecsegtetően hangzik. Matt bőrébe bújva nem csak a KGB ügynökeit kell kijátszanunk, hanem – természetesen – akarva-akaratlanul egy gigászi összeesküvés szövevényes szálait is felgöngyölítjük majd, mely cselszövés a Szovjetunió teljes körű irányításának megszerzésére irányul.

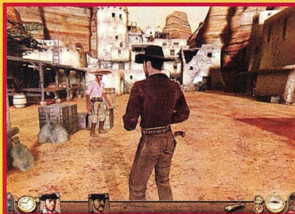
COLIN MCRAE RALLY 2005

Fejlesztő: Codemasters • **Kiadó**: Codemasters • **Honlap**: www.codemasters.co.uk
Megjelenés: 2004. szeptember • **Kategória**: rally-szimulátor



Immáron bizonyos, hogy a Colin McRae Rally-sorozat nem lesz hűtlen kedvenc masinánkhoz, hiszen a Codemasters rövid habozás után mégis úgy döntött, a 2005-ös sárdagasztás PC-re is megjelenik majd. A már ismert japán, svéd, finn, ausztrál, spanyol, görög és amerikai futamokhoz új résztvevőként társulnak be a német utak, s ez 64 különböző terepet jelent. A fejlesztők természetesen a sokat kritizált fizikai modellezésen is komoly javításokat hajtanak végre tovább csökkentve ezzel a fórumokon „négykerekű szánkó-jelenségnek” titulált kellemetlen érzést.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



Fejlesztő: Spellbound • **Kiadó**: ?
Honlap: www.spellbound.de
Megjelenés: ? • **Kategória**: stratégia

A Trinigy GmbH Vision Game Engine-jével fut majd a Spellbound valósidejű stratégiája, a Desperados 2. A motor lehetőséget ad majd arra, hogy a játékosok választhassanak az izometrikus és a nézdahátam megjelenítési mód között.

A program egyébként nem tiszta stratégia lesz, mert a Spellbound csapata csempész bele némi taktikai akciót is, éppen ezért örülnek annyira az új motornak, amely minden igényt kielégítően tud életet lehelni a Desperados 2-be. Sajnos a megjelenés időpontja még ismeretlen.

FALLEN KINGDOMS

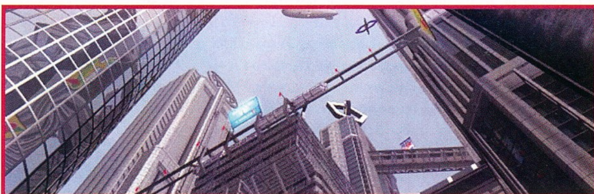
Fejlesztő: Warthog • **Kiadó**: ?
Honlap: www.warthoggames.com
Megjelenés: 2006. **Kategória**: RPG akció





Újabb világban ütötte fel a fejét a gonosz: Urdrath, a Wrath Lord élőholt seregei – igaz, csak 2006 végén – a te életedet is kiolthatják majd, ha nem leszel elég ügyes. A Warthog úgy döntött, véget vet az Aegionban honoló, több évszázados békének, és oldjuk meg mi a világ megmentésének apró feladatát ebben a hangulatos fantasy birodalomban. Elnézve az alfa képeket, akár már most indulnánk, de a megjelenésre még legalább két évet várnunk kell.

THE MOMENT OF SILENCE



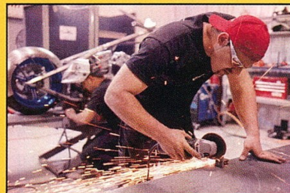
Fejlesztő: House of Tales • **Kiadó**: Digital Jesters • **Honlap**: www.momentofsilence.com
Megjelenés: 2004. október • **Kategória**: kaland

Igaz, csak július végén jelentették be, mégsem kell sokat várni a német Mesék Háza programjára, hiszen a Csend Pillanatával már októberben játszhatunk. A renderelt hátterek előtt megjelenő klasszikus kalandjátékban Peter Wright bőrébe bújhatunk, akinek békés mindennapi életét különös események dúlják fel, majd elsodorja a korrupció világa... és máris nyakig csücsülünk egy thrillerben.

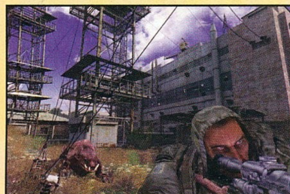
A programban több mint 35 karakterrel találkozhatunk, és a párbeszédek felvett hanganyaga hoszszabb mint 8 óra, a motion videós csapat referenciája pedig a Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader.

RÖVIDEN...

› Az Activision Value szerezte meg a jogokat, hogy játékokat adjon ki a népszerű televíziós sorozatból, az American Chopperből. Az ősszel debütáló programnak ötletet adó műsorban apa és fia próbál minél különlegesebb motorokat építeni.

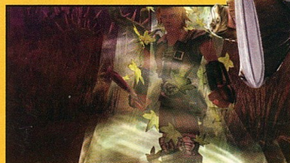


› Nagyon úgy tűnik, még tovább kell várnunk a csernobili zónába való behatolással, a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl megjelenésének időpontja ugyanis újfent tolódott. A kiadó THQ pénzügyi jelentése szerint a sikervárományos – és immár rendkívül hosszú ideje készülő – FPS boltokba kerülését az eladásokból származó profit maximalizálása érdekében 2005 első negyedévére csúsztatták. Üzleti szempontból ugyan e lépés érthető, ugyanakkor nem kis kiszúrás a több mint két éve várakozó játékosokkal.



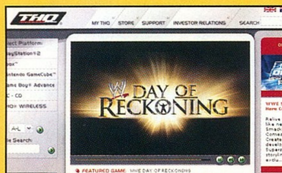
› Nem jelenik meg idén a The Roots, jelentette be a Cenega Publishing. Az ifjú Yan kalandjait csak 2005. február 28-ától árusítják majd.





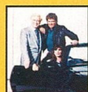
RÖVIDEN...

› Szerződést kötött a THQ és az Iron Lore Entertainment, mégpedig egy eddig még meg nem nevezett, 2005-ben megjelenő „akció RPG" kiadását illetően. Még nagy a titoktartás, de a programmal kapcsolatban olyan címek bukkantak fel, mint a Diablo 2 és az Age of Empires... További részleteket idén, év vége felé ígértek.

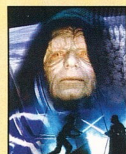


› Elszólták magukat a burutosok: kiderült, hogy készül a Goldenland folytatása. Ebben a játékosok új karakterosztályokkal és fejlettebb harcrendszert használva kalandozhatnak majd, egyelőre még nem tudni, mikor. Link: www.burut.ru



› 

2004. október végén kerül a boltokba a Knight Rider 2: The Game, amely természetesen a jól ismert TV-sorozaton alapul majd. A fejlesztők több különleges effektet, párbeszédet és animációt, valamint sokkal pörgősebb játékmenetet ígérnek. A programból nem hiányzik majd Devon, K.A.R.R., GOLIATH és Bonnie sem.

› 

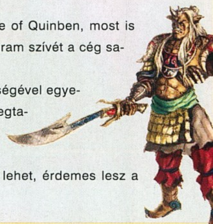
A következő Star Wars epizódra fókuszál a LucasArts. Terveik szerint a 2005 májusában bemutatásra kerülő Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith játékadaptációja két héttel a vetítés előtt jelenik majd meg. Az árkád/akció stílusú programban Anakin Skywalker és Obi-Wan Kenobi heroikus küzdelmeit élhetjük majd át, és a fejlesztők minden idők leglátványosabb fénykardcsatájával csigázzák a fanatikusokat...

SEAL OF EVIL



Fejlesztő: Object Software • **Kiadó**: GMX Media **Honlap**: www.gmxmedia.net/soe • **Megjelenés**: 2004. szeptember • **Kategória**: RPG

Csaknem egy évet csúszott az Object Software kínai történelmi alapokon nyugvó szerepjátéka, ám úgy tűnik, mire ti e sorokat olvassátok, végre megjelenik, méghozzá napokon belül.



Akárcsak a Prince of Quinben, most is több ezer éves kínai legendák nyomában járhatunk majd, és a program szívét a cég saját, új fejlesztésű motorja, a GFX3D adja majd.
A program különlegessége a tárgykészítő rendszer, amelynek segítségével egyedi tárgyakat alkothatunk magunknak. Az alapanyagok egy részét megtalálhatjuk majd a természetben, de a ritkábbakért tennünk is kell majd valamit – legyen ez akár küldetések teljesítése vagy ellenfelek leterítése. Mivel a fejlesztők azt ígérik, hogy többféle végkifejlet is lehet, érdemes lesz a programot többször is végigvinni.

BET ON SOLDIER



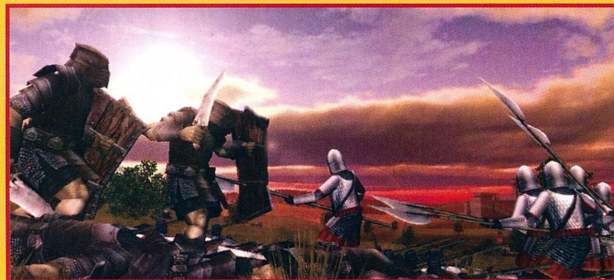
Fejlesztő: Kylotonn • **Kiadó**: Digital Jesters • **Honlap**: www.betonsoldier.com • **Megjelenés**: 2005. április • **Kategória**: FPS

A Kylotonn sikervárományos FPS-e is kint lesz a londoni ExCeL központban szeptember elején. A 6 év óta készülő, technológiai csodának kikiáltott program először mutatkozik majd be nagy nyilvánosság előtt.
Rövid emlékeztető: A jövővízió szerint a világ két nagyhatalom által tagolt, melyben a birodalmak tulajdonképpen sportként űzik a háborút. Így ebben a különleges koncepciójú FPS-ben párbajokra kell majd fogadnunk, és az így szerzett pénzekből szerezhetünk új felszerelést magunknak, hogy több tucatnyi bajnokkal megküzdve, mellékesen felgombolyíthassuk egy jobb sorsra érdemes hős múltjának szálait is.

TELLADAR CHRONICLES: DECLINE

Fejlesztő: MindLink • **Kiadó**: Game Factory Interactive **Honlap**: www.gamefactoryinteractive.com • **Megjelenés**: 2005. • **Kategória**: stratégia

A Telladar krónikák programsorozat első darabja lesz majd a jövőre megjelenő Decline, melyben a világ történelmének komor időszakába csöppenünk, éppen dúl majd a Hét Nemzet Háborúja, melynek minden oldalán próbára tehetjük stratégiai tudásunkat. A változatos fantasy birodalomban minden nép oldalán más és más egységek, harci eszközök és természetesen mágia áll majd a rendelkezésünkre. A programban óriási harcmezőkön akár tízezernél is több alakulatot számláló ütközetekre is sor kerülhet majd.



DRAGONSHARD WARS

Fejlesztő: Liquid Entertainment • **Kiadó**: Atari • **Honlap**: – • **Megjelenés**: 2005 tavasza
Kategória: stratégia



Végre megnevezhetjük az eddig csak D&D RTS-ként emlegetett programot, amely augusztus 4-e óta a hangzatos Dragonshard Wars címet viseli.

A Dungeons & Dragons alapoknak köszönhetően klasszikus fantasy környezetbe ágyazott stratégiai játékra várhatunk, amelyben érdemes lesz odafigyelni az aprólékosan kidolgozott történetre is.

Ed Del Castillónak és a csapatának igazán szép stratégiai fejlesztői múltja van, amelyet egészen az ős-Command & Conquerig vezethetünk vissza, így reménykedhetünk abban, hogy valami ínyencség készül el jövő tavaszra.

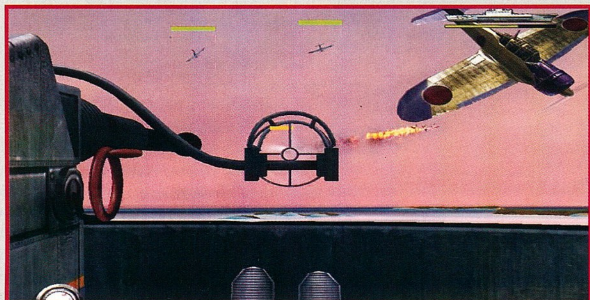


WWII FIGHTER PILOT

Fejlesztő: Merscom • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.wwiifighterpilot.com
Kategória: repülőgépes szimulátor • **Megjelenés**: október



Lassan a fejlesztők teljesen kivesézik a második világháború európai, valamint észak-afrikai hadszínterének harcait, minek következtében egyre gyakrabban fordulnak a távol-kelet irányába. Ezt teszi az észak-Karolinai Merscom gárdája is, akiknek októberben debütáló repülős szimulátora, a WWII Fighter Pilot a Csendes-óceán légterébe repít bennünket. A játék, melyben a legjelentősebb japán-amerikai ütközetek szinte mindegyikével találkozhatunk, erősen az adrenalin felpumpálására törekszik a hiperrealisztikus szimulációval szemben.



RÖVIDEN...

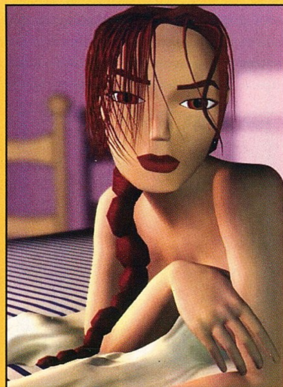
› Az Ncsoft úgy döntött, próbára teszi szerencséjét az európai piacon is. Az Észak-Amerikában és a keleti piacon már stabil lábakon álló cég itteni székhelye Londonban lesz, vezetőjének pedig Geoffrey Heath-t jelölték ki. A cég még idén piacra akarja dobni a Lineage II és a City of Heroes európai verzióját.



› A Strategy First elfogadta a következő Jagged Alliance dizájnterveit, így a fanok máris örvendezhetnek, lesz folytatás, igaz, a megjelenés még a távoli jövőbe vész, hiszen a fejlesztés csak ősszel kezdődik. A sztori Afrikában játszódik majd, ha minden igaz, a kilencvenes években.

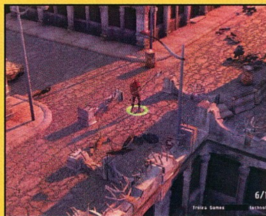


› Ismét régi üdvöskéjét veszi elő a Galleonnal befuccsolt Toby Gard. Lara Croft szülőatyja ismét keblére öleli gyermekét, beszáll a Crystal Dynamics fejlesztésébe.



RÖVIDEN...

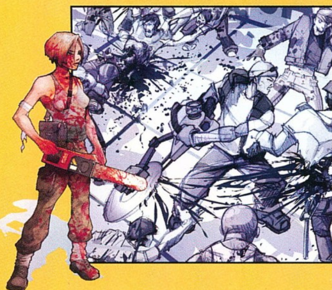
› Új posztapokaliptikus szerepjátékon dolgozik a Troika. Az információt és néhány képet egy Fallout rajongói oldal fórumán lelték fel a szemfülesek, és a hír futótűzként száguldott végig az internet játékos oldalain. Hurrá!
Link: www.nma-fallout.com



› Felfüggesztették az Exarch (volt Trade Wars: Dark Millennium) fejlesztését. Az Ncsoft még nem döntötte el véglegesen a program sorsát, mindenesetre a fejlesztőit más játékainak csapataihoz csoportosította.



› Igaz, még nincs kiadója American McGee OZ-ának, mégis új játék fejlesztésébe is belevágott, méghozzá George Romeróval karöltve. Terveik szerint a City of the Dead minden idők legvéresebb programja lesz. Ha ez a cél, a cég valóban megtalálta a tökéletes partnert, hiszen Romero az Élőhalottak Éjszakája (Night of the Living Dead) és a Holtak Hajnala (Dawn of The Dead) rendezője, így komoly rutinja van mind a zombik, mind a vérfröcsögtetés területén.



ALEX CARVER: FUTUREBRIGHTER

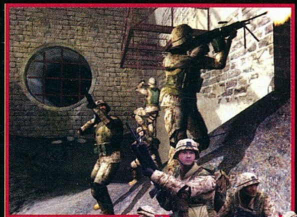


Fejlesztő: Heaven X • **Kiadó**: ?
Honlap: www.heavenx.pl • **Megjelenés**: 2005.
Kategória: FPS

Alex Carver minden bizonnyal kissé békésebben képzelte el élete hátralevő éveit, hiszen sokáig úgy tűnt, notórius bajkeverők, gyilkosok és nagystílű tolvajok lesznek élettársai egy rideg börtönbolygón. E variáció nem jelentene túlságosan izgalmas alapot egy sci-fi FPS számára, így hát a szállító hajót – melyen a rabok hibernálva szundikálnak – támadás éri, és antihősünk egy ama kevés szerencsések közül, akik felébrednek a jeges álomból, s nem végzik csúnya, szenes húsdarabként azon a bolygón, melyre az űrjármű lezuhant. A sárgolyót, ahol földet ér, egy diktátor tartja markában, akivel Alex – szerencsétlenségére – rövid időn belül komoly konfliktusba kerül. Innentől csak és kizárólag a menekülés és a túlélés a célja – valamint e rémisztő helyről való gyors lelécelés. A Heaven X névre hallgató lengyel fejlesztőgárda új játékának rövid előtörténete mindez, mely – a készítők elmondása szerint – 2005 egyik legnagyobb durranása lehet. A Futurebrighternek keresztelt FPS-ben hatalmas területet barangolhatunk be, ám egy pillanatig sem fogunk unatkozni, hála az ádáz diktátor fejvadászainak. Alex testében implantátumok is találhatók, melyek segítségével még hatékonyabban védelmezhetjük meg saját testi épségünket – és okozhatunk nyolc napon túl vagy soha nem gyógyuló sérüléseket ellenfeleinknek.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Fejlesztő: Atomic Games • **Kiadó**: Take 2
Honlap: www.take2games.com
Megjelenés: 2005. • **Kategória**: akció



Az egykor Microsoft által útjára indított Close Combat sorozat stratégiai játékként kezdte pályafutását, ám a First to Fight már az új idők szelének engedelmeskedve FPS a javából. A játék lényege azonban cseppet sem változott: ezúttal is négyfős csapatot irányítva kell sikerre vinnünk a küldetéseket. A játék hitelességére az a garancia, hogy a fejlesztők az America's Armyhoz és a Full Spectrum Warriorhoz hasonlóan ezúttal is az amerikai hadsereg támogatását élvezik. Az Atomic Games azt ígéri, hogy bár ezúttal is szükség lesz némi taktikázásra, azért a hangsúly természetesen a kezünk ügyében lévő fegyverek használatán van. Noha az igazi móka minden bizonnyal a többjátékos mód lesz, a készítők kiemelt hangsúllyal kezelik az egyjátékos pályákat is. A grafikai motor számtalan olyan újítást is tartalmaz, melyeket megtalálhattunk pl. a nemrégiben megjelent Doom 3-ban is.

DRAGOON: THE PRUSSIAN WAR MACHINE



Fejlesztő: Boku Strategy Games • **Kiadó**: Shrapnel Games • **Honlap**: www.shrapnelgames.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés**: 2004. ősz

Nagy Frigyes, a poroszok zseniális katonai vezetője kerül reflektorfénybe a Horse and Musket sorozat folytatásában, a Dragoon: The Prussian War Machine című stratégiai játékban, amely elődjéhez hasonlóan körökre osztott, a csaták pedig, melyekben bajor, szász és osztrák csapatokkal csapunk össze, renderelt, az évszaknak megfelelően változó hátterek előtt zajlanak. Az igen összetett alkotásban az egyes hadtesteket vezető parancsnokok minden eddiginél fontosabb szerepet kapnak, és a győzelemhez elengedhetetlen lesz katonáink morálját is szem előtt tartanunk. A Dragoon lemezén egy szerkesztővel is találkozunk, és a tervek között szerepel a világhálón keresztül való háborúzás lehetősége is.

HEARTS OF IRON 2



Fejlesztő: Paradox Entertainment • **Kiadó**: ?
Honlap: – • **Megjelenés**: 2004 vége
Kategória: stratégia

A sok akciójáték után örömteli látni, hogy egy klasszikus stratégia is készülőben van. A Hearts of Iron második részének ötlete már az első munkálataikor megfogalmazódott a Paradox Entertainment szakembereiben, lévén nagyon sok elképzelésük maradt megvalósítatlan. Végül a játék sikere egyértelművé tette, hogy el kell készíteni a folytatást, amely még idén karácsony előtt napvilágot láthat. Azonban a program inkább szolgáltatásaiban, nem pedig látványában fog újat nyújtani: noha a grafika némileg fel lesz turbózva, az engine maradt a régi. Kicsit csiszoltak a politikai rendszeren, és most már végre az olyan kisebb országok közül is választhatunk, mint például Románia, Svédország vagy Kolumbia. A fejlesztőket komoly kritika érte a légi és vízi egységek kidolgozatlanságáért, amire most sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek. A Hearts of Iron 2 így nem akarja megváltani a világot, de igyekszik kiküszöbölni a korábbi epizód gyerekbetegségeit.

PORT ROYALE 2

Fejlesztő: Ascaron • **Kiadó**: Tri Synergy
Honlap: – • **Megjelenés**: 2004. ősz
Kategória: stratégia



Tavaly megtapasztalhattuk, milyen az, ha vérbeli kalózok bőrébe bújva lopva, fosztva, rabolva tettünk szert vagyonra és dicsőségbe, miközben persze többen a fejünket akarták. A Port Royale-nak most megérkezett a folytatása: már csak hetek kérdése, hogy végre ismét beleélhessük magunkat a szerepbe. Új kalandjaink egy kis hajóval kezdődnek, és a kezdeti pénzkeresetet az olyan nagyhatalmaktól kapott megbízások jelentik, mint Anglia, Spanyolország vagy Franciaország. Persze a kalózszív azt kívánja, hogy a magunk urai legyünk, innentől pedig kezdetét veszi a nagy móka. Az első rész irányítása meglehetősen nehézkesnek bizonyult, amit most sikerült kiküszöbölni – a fejlesztők ráadásul tutorialt is készítettek, hogy már a kezdetek kezdetén elsajátíthassuk a billentyűzet gombjainak különféle funkcióit. A 19 cserélhető áru és a feljavított grafika gondoskodik róla, hogy a Port Royale 2-t kipróbálva ne legyen alkalmunk unatkozni.

EL MATADOR



Fejlesztő: Plastic Reality Technology • **Kiadó**: Cenega • **Honlap**: – • **Megjelenés**: 2005. • **Kategória**: taktikai

Az El Matador névre keresztelt taktikai akciójáték Dél-Amerika szívébe kalauzol el, ami a „szürke" városi programok után némi felüdülést jelenthet. A készítők ellátogattak a helyszínre, hogy aztán feltérképezve az olyan városokat, mint Cartagena, Bogota és Mede, a lehető legreálisabb képet adhassák. A játéknak azon túl, hogy kisebb feladatokat kell megoldanunk, összefüggő története van, mely fordulataiban a hírek szerint a legcsavarosabb hollywoodi filmekkel is felveszi a versenyt. A lövöldözés mellett elsődleges feladatunk természetesen embereink megfelelő pozicionálása és a gyors, hatékony csapatmunka lesz. A rendelkezésre álló fegyverkínálat mindig az adott küldetéstől függ – többször lesz olyan, hogy Drágán add az életed! módjára a lehető legkevesebb felszereléssel kell a túlélésért harcolnunk. Ha a Plastic Reality Technology által fejlesztett Typhoon2 motor megfelel a várakozásoknak, az El Matador bizonyára kellemes perceket okoz majd.

WAR WORLD

Fejlesztő: Third Wave • **Kiadó**: Third Wave
Honlap: www.warworld.net
Kategória: akció • **Megjelenés**: 2005.

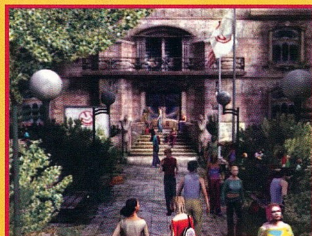
Mit tegyen egy fejlesztő, ha nem akarja kitenni magát mindenféle támadásnak megálmodott akciójátéka miatt? Jó ötlet lehet, hogy emberek helyett robotokat dob be a küzdelembe, mint azt a Third Wave is teszi majd a War Worldben. A programban a játékosok egymás ellen küzdhetnek majd egy távoli, bukott civilizáció által katonai gyakorlótérnek kialakított bolygón, ahol egyaránt harcolhatunk hegyvidéken, pusztán vagy épületekben. A győzelmekért pénzért vagy új fegyvereket vásárolunk, vagy a helyettünk az arénába lépő robotot szereljük fel a győzelemhez elengedhetetlen alkatrészekkel, mint például a jump-pack, az éjjellátó, vagy éppen az ellen szeme elől droidunkat elrejtő ködgenerátor.



OBSCURE

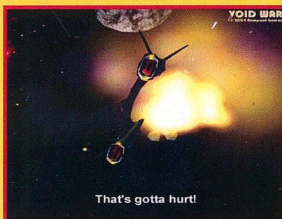
Fejlesztő: ? • **Kiadó**: Ubisoft / MC2
Honlap: www.ubi.com • **Megjelenés**: 2004. ősz
Kategória: túlélő horror

„Ebben az iskolában olyan dolgokat tanítunk, amelyekről sosem akartál tudni..."
Az Obscure-ben öt amerikai egyetemistával próbálhatjuk felderíteni azoknak a misztikus eseményeknek az okát, melyek egyre gyakrabban történnek meg iskolájukban. Teszik ezt természetesen éjszaka, amikor megnyúlnak az árnyékok, s a folyosók is olyan hosszúnak és kihaltnak tűnnek...
A programot barátoddal is játszhatod, akinek lehetősége lesz az általad már megkezdett játékhoz csatlakozni, illetve bármikor ki is léphet belőle, anélkül hogy neked meg kellene szakítanod nyomasztó kalandjaidat.



VOID WAR

Fejlesztő: Rampant Games • **Kiadó**: ?
Honlap: www.voidwar.com • **Megjelenés**: ?
Kategória: űr-akció



That's gotta hurt!

Augusztus elején jelentette be akciódús űrharci játékát a Rampant Games. A programban hat egyedi (különleges felszereltség, fegyverzet és sebesség) űrhajó közül választhatunk majd.

A fejlesztők a bejelentéssel egyidejűleg azonnal közzé tettek a programról egy trailert is, sőt, azok, akik feliratkoznak a játék honlapján a hírlevélre, esetleg még a szoftvert is megnyerhetik.

Nyilván nem ez az év legszebb játéka, de lehet, hogy rendkívül szórakoztató lesz.



If you don't want to fly around it, fly THROUGH it...

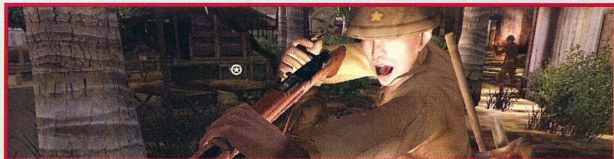
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

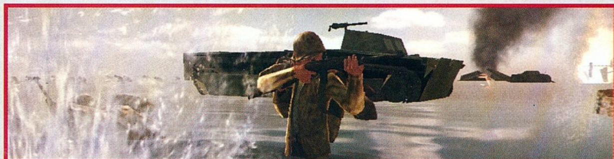
Fejlesztő: EA Games • **Kiadó**: Electronic Arts • **Honlap**: www.moh.ea.com
Megjelenés: 2004. november • **Kategória**: FPS



Az EA szakemberei adnak azoknak kritikusoknak és tesztelőknek a véleményére, akik szerint a Medal of Honor: Pacific Assaulton még bizony van mit javítgatni, hogy megfeleljen a célközönség magas elvárásainak. A második világháborús FPS így a jövő hónap helyett csupán novemberben települhet fel számítógépeinkre, ám a sajtóközlemény nem győzi hangsúlyozni: a csúszás csak és kizárólag a mi érdekünket szolgálja. Úgy legyen!







FOLYTATÓDIK A WOLFENSTEIN-SAGA!

Fejlesztő: ? • **Kiadó**: ? • **Honlap**: –
Megjelenés: ? • **Kategória**: FPS

A Doom 3 kapcsán rengeteg újság és televízió-csatorna keresi meg Todd Hollensheadet, aki mindig készségesen áll az érdeklődők rendelkezésére.

A G4 TV számára adott interjúban igencsak örömteli, ám egyelőre nem hivatalos bejelentést tett, mely szerint az id munkatársai már egy vadonatúj projekten munkálkodnak, ám egy eleddig leleplezetlen fejlesztőstúdióban már készül a Return to Castle Wolfenstein folytatása, méghozzá Doom 3 motorral!

Kíváncsian várjuk, kik lehetnek e rejtélyes géniuszok, s hogy vajh' mi is Carmackék legújabb kreálmánya.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Fejlesztő: Konami • **Kiadó**: Konami
Megjelenés: ? • **Kategória**: arcade futball

A Konami szakemberei – jó szokásukhoz híven – most is hallgattak a fórumok lelkes népeire, kik hivatalos ligalicencekért esedeztek. Immár biztossá vált, hogy a Pro Evolution Soccer negyedik részében végre teljesen hiteles felállással büszkélkedhető spanyol, holland és olasz csapatok irányítását is magunkra vállalhatjuk.



E lépést a készítők „nagy ugrásként" könyvelték el a realizmus felé, s remélik, hogy az átdolgozott szabadrúgás és cselrendszer segítségével még látványosabb dolgokat leszünk képesek véghezvinni a virtuális stadionok gyepén. A hatalmas gólok és a remek szólok az eddigi részekből sem hiányoztak – keleti barátaink remélhetőleg ismét maradandót alkotnak.







NEVERWINTER NIGHTS II

Kategória: szerepjáték • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Obsidian Entertainment • **Web:** www.atari.com

A számítógépes szerepjátékok második nagy generációjának életet adó Baldur`s Gate óta bizony eltelt már egy kis idő. A BioWare büszke lehet magára, hiszen a Black Isle Studiosszal karöltve egy igen sikeres sorozatnak adott életet. Az azóta bekövetkezet változások bizony igencsak megváltoztatták a műfaj követelményeit, elég, ha csak a mindent elsöprő MMORPG áradatra gondolunk. (Bár ezek nagy része még távol áll a valódi szerepjáték kategóriától, de biztos vagyok benne, hogy nemsokára felnőnek ehhez a feladathoz is.)
A pár éve megjelent Neverwinter Nights új színt hozott a szerepjátékok világába. Szerencsénkre ez nem csak a bonusz dimenzió megjelenésében merült ki (3D), hanem azokban a megoldásokban, melyek a mai napig egy igen nagy közösséget tartanak össze, a modulkészítés lehetősége, a mesélői szerepkör, a „presistent world"-ök létezése mind hatalmas lökést adott a játék népszerűségéhez (a mai napig is a Neverwinter Collector`s Edition gyűjteményem egyik legszebb darabja).



A sikerek után joggal tehetjük fel a kérdést, hogyhogy nem a BioWare áll a projekt mögött? Hiszen az Obsidian Entertainment nem egy ismert cég, nem tudnak eddig felmutatni egy fejlesztést sem, ám a látszat ne csapjon be senkit, itt nem egy kezdőkből álló társaság vette át a fejlesztést. Elég, ha csak a cég vezérét, Feargus Urquhartot említjük, aki régebben a Black Isle Studios vezéregyéniségének számított, rajta kívül még több, mint egy tucat volt Black Isle-os ember, a többiek sem kispályás helyről érkeztek, hiszen találkozhatunk itt a Blizzard, Electronic Arts, Taldren, Totally Games, Treyarch, és a Troika volt alkalmazottaival is. Ha ezek a nevek nem jelentenek garanciát, akkor kezdhetjük feladni a reményt.



Mire is számíthatunk a Neverwinter Nights második részében? Az ígéretek szerint 40-60 óra tiszta játékidő lesz a minimum az egyjátékos kampány során. Neverwinter városa központi szerepet fog betölteni, ahova többször is vissza kell majd térnünk kalandjaink során. „Körülbelül olyan szerepet szánunk Neverwinternek, mint Athkatla volt a Baldur`s Gate 2-ben. Szeretnénk, ha valóban egy élő, ármányokkal teli város lenne, hiszen ez tette érdekessé a Baldur`s Gate 2-t is" – mondta Feargus Urquhart.

A BioWare természetesen folyamatosan az Obsidian rendelkezésére áll, segíti őket tapasztalataival, hiszen mi más is lehetne a Nerewinter Nights 2 alatt dohogó motor, mint az első részből már megismert Aurora Engine egy továbbfejlesztett változata, mely minden mostani és közeljövőbeli finomságot tartalmaz, hogy a lehető legkompromisszummentesebb látványvilágot tárja majdan a tisztelt játékos elé.

Remélem, s hiszem, hogy az Obsidian felnőtt a feladathoz, s egy mérföldkőnek számító program kerül ki ebből az igazi veteránokat felvonultató társaság berkeiből. Talán nem véletlen, hogy a LucasArts is őket bízta meg a Knights of the Old Republic folytatásával, ahol szintén a BioWare-rel együttműködve alkothatnak valami igazán maradandót. Úgy gondolom nem lesz okunk panaszra az elkövetkező évek szerepjáték felhozatalára.

LaWMaN



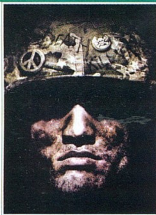


Ez bizony nem a Hamlet, hanem a valóság.

Ezt az „occsó" zoknikért!

SHELLSHOCK NAM `67

INFOBOX **Kategória:** Akció • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Fejlesztő:** Guerrilla • **Web:** www.eidos.co.uk



- Vietnam valódi arca
- Korhű fegyverek
- Interaktív bázis

Egy ideje már egyre furcsábban tekingetek a fejlesztőcégekre és kiadókra, mivel folyamatosan telítik a piacot a világtörténelem nagyobb háborúinak feldolgozásaival, és láss csodát, majdnem mindig sikerül is nekik toplistás alkotást alkotniuk. Nem véletlen egyébként ez a fajta témaválasztás, hiszen a II. Világháborús vagy a Vietnami összecsapásokat feldolgozó játékok nagy része a múlt tapasztalatai alapján, szinte kivétel nélkül kasszasikerek. Ha kasszasiker nem is, de mindenképpen remek kis program lát lassan napvilágot az ismeretlenség homályából felbukkanó Guerrilla fejlesztőcsapatnak köszönhetően, akik a projekttel párhuzamosan fejlesztik a PS2-es Killerzone online shooterüket is. De, hogy jelentősebb sikereket a Shellshock: Nam '67-tel érnek majd csak el, az már most is bizonyosnak látszik...

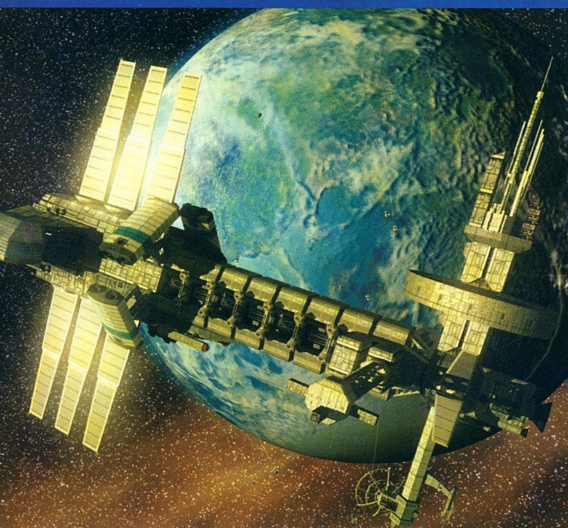
Felejtsd el a medálokat! Azt kell, hogy mondjam: Végre! Személy szerint én már halálra untam azokat a FPS/TPS játékokat, amelyekben állandó jelleggel nekünk kellett a becsületes, tisztességes, plecsnikkel telepakolt zubbonyú vasmacsót alakítanunk, aki soha nem támad hátulról, és mindig ad még egy második esélyt. Úgy látszik, imáim meghallgatásra leltek, mert az ígéretek szerint a játékban semmi és senki nem számít majd, csak a saját túlélésünk. A Holland illetőségű fejlesztőcsapat a vietnami harcok igazi arcának bemutatását tűzte ki célul, és a tökéletes hangulat megteremtéséhez igyekeztek szinte mindent bevetni. Elsőként talán a játék tökéletesen kiválasztott zenéit kell megemlítenem, melynek előadói olyan nagy nevek, mint Cher, Roy Orbison vagy a The Monkees. Persze ezek a nevek nem éppen a fiatalabb korosztály számára ismerősek, de a játék nem is nekik készül. Ahogy már említettem, a hangulat érdekében a fejlesztők igyekeztek mindent megtenni, így nem spóroltak az erőszakkal, a vérrel, a halálra kínzott, akasztott hullákkal sem, így már most biztosan tudni, hogy a játék szigorúan 18 év felettieknek minősítést kap.

Felejtsd el a becsületet! A 2002 eleje óta tartó fejlesztés meg is látszik a játékon. Bár a karakterek és a környezet textúráinak minősége lehetne jobb is, a veszteségért kárpótol minket az élő, lélegző, veszélyekkel teli zöld pokol, melyben megeshet, hogy egyik pillanatban még nyugodtan sétálgatunk, a másikban pedig már cafatokban lógunk társaink vagy a fák oldalán a Vietkongok áldásos csapdatelepítő tevékenységének köszönhetően.

A korhű hangulat megteremtéséhez a fejlesztők természetesen az akkoriban használt amerikai és vietnami fegyvereket használták fel a Shellshock készítésekor. A szokásos gránát, M-16-os, rakétavető, machete, mesterlövészpuska és harci kés mellett még a levadászott vietnami katonák fegyvereit is elorozhatjuk. Rendhagyó módon, a bázisunk nem csak az egy- vagy többszemélyes küldetések ismertetésének és a gyakorlatozás fárasztó folyamatainak ad majd otthont, hanem beszélgethetünk katonatársainkkal, helybeliekkel, sőt még a nővérkékkel is. Ezen kívül, még személyes tárgyakat is vásárolhatunk, melyeknek igazából semmi funkciójuk, de az erotikusan pózoló lányok képei mindenképpen jópofák, hogy egyéb katonai felszereléseket ne is említsek. Apropó lányok... Hát, hogy is mondjam, szóval vannak a virágok és a méhecskék, és a méhecske fizet a virágnak azért, hogy jó legyen nekik. De ezek a virágok olyan sokat használt virágok, mert már sok kis méhecske járt arrafelé...

Szóval, miután katonánk kedvére kikurválkodta magát, nekivághat a játékban fellelhető 12 küldetésnek, melyek átlagosan 60-70 perc alatt legyűrhetők. Igen, jól számoltatok. A játék legnagyobb hibája, hogy borzalmasan rövid lesz, de ennek ellenére az előzetes képek és a trailer alapján én mégis várakozással tekintek az ősszel érkező Shellshock felé.

Tinman





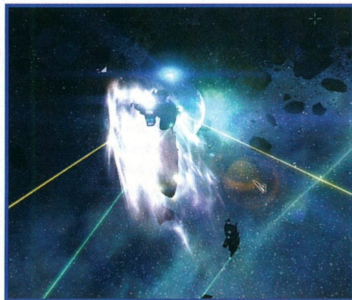
NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Kategória: űrstratégia • **Kiadó:** HD Interactive • **Fejlesztő:** Mithis • **Web:** www.nexusthegame.com



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Nexus. Bár már nem új, azért még mindig ízlelgetnem kell ezt a nevet. Remélem, most már tényleg nem változtatnak rajta a srácok (tegyük hozzá, egyáltalán nem rajtuk múlt/múlik a dolog), és azt is, hogy a nem éppen tegnap elkezdett fejlesztés lassan a végére ér, és végre kézbe vehetjük az egyik leghányatottabb sorsú, magyar fejlesztésű űrstratégiát, amit tulajdonképpen akár Imperium Galactica III-nak is nevezhetnénk. Nem szeretném a helyet újfent arra pazarolni, hogy elregéljem, miért húzódott el ennyire a fejlesztés, akit érdekel, bőven talál róla információt előző számainkban, az internetes hírportálokon és fórumokban. A lényeg az, hogy végre itt van (legalábbis egy falatkája) és játszható. Anno a Matrox Parhelia piacra dobásakor vehettük szemügyre az új fejlesztésű Black Sun motor képességeit egy rolling demó formájában, mert a kanadai cég előszeretettel használta új videokártyája képességeinek demonstrálására. A már akkor (idestova két és fél éve) igen jól mutató engine a nemrég kézhez kapott demóban végre teljes pompájában tündököl, és sok szempontból még az eddig etalonként számon tartott Haegemónia szívét, a Walkert is felülmúlja. A csatahajók kidolgozásakor minden apró részletre ügyeltek, a bump-mapping és a megfelelő „anyagok" (textúrák) használata miatt abszolút hihetőek az űrhajók, a rajtuk lévő manőverező rakéták teljesen élethűen mozognak a hajó irányváltoztatásának megfelelően. Nagyon jó volt látni a fizika helyes arányban történő alkalmazását is – utoljára talán az I-War-ban oldották meg ilyen jól a fejlesztők, hogy tényleg érezni lehessen azt, mekkora mennyiségű fém megmozgatásáról van szó (bár az egyik kedvenc játékom, mégis ellenpéldaként kell felhoznom a Homeworld-öt, ahol néha úgy éreztem, origami repülőket irányítok). Nem tudom, hogy a végleges verzióban is így lesz-e, de a demóban az angol nyelvről pofonegyszerűen lehet átkapcsolni magyarra (de csak a feliratokat, a szinkron marad angol), mindössze a Ctrl+H kombinációt kellett lenyomni a főmenüben. A program audiovizuális részével nagyon meg voltam elégedve, a kezelőfelület azonban az első néhány nekifutásra (nem egyszer estek atomjaira a hajóim a Gorg blokád össztüzében) túl zsúfoltnak hatott, és később sem sikerült igazán ráhangolódnom. Talán a kevesebb itt több lehetne, de ezt nem a kiadható parancsok mennyiségére értem, hanem talán áttekinthetőbb lenne, ha néhány gomb és utasítás csak akkor kerülne a képernyőre, amikor azokra igazán szükségünk van. Az viszont már most is látszik, hogy a Nexusban inkább a taktikázás fog dominálni, mint az egységek mennyisége ill. erőssége. Űrhajóink rendszereit (és bizony van belőlük bőven) tetszés szerint konfigurálhatjuk, de ha nincs kedvünk ilyen apróságokkal foglalkozni, akár az automatikára is bízhatjuk a dolgot. Az egységenként beállítható viselkedésmódok meglepően jól működnek, a fókuszált cselekvést pedig kifejezetten jó ötletnek tartom, mert a hajókon található fegyverek közül több is automatán működik, így harc alatt akár több célpontot is tűz alatt lehet tartani. Ha azonban valamit mindenképpen ki akarunk iktatni, akkor a tűzerő nem fog megoszlani, és az energia is összpontosulni fog (egyedül a pajzsot fogja felhúzni, ha szükséges). Ha a végleges játék küldetései is legalább olyan ötletesek (és nehezek) lesznek, mint a demó, akkor hosszú és tartalmas játékélményre számíthatunk. Igazán azoknak fogja elnyerni a tetszését, akik szeretnek elmerülni a részletekben, pepecselni a hajók felszerelésével és a alrendszerek megismerésével, de azok is megtalálhatják benne a számításukat, akik „csak" egy űrstratégiázásra vágynak, látványos csatákkal és érdekes küldetésekkel.



Hunor

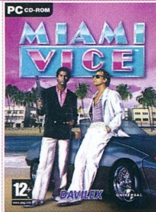




MIAMI VICE

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Davilex Games • **Fejlesztő:** Atomic Planet Entertainment • **Web:** www.atomic-planet.com



- '80-as évek hangulata
- változatos küldetések
- valósághű várostérkép

Ha napközben arra vetemednénk, hogy a távirányítóval szörfölünk a különféle TV adók között, könnyedén úgy érezhetjük, hogy visszarepültünk az időben: olyan rég látott kedvencek köszönnek vissza a képernyőről, mint a Charlie angyalai, a Michael Douglast sztárrá tevő San Francisco utcáin, a rámenős Colombo vagy éppen a '80-as évek szellemében fogant Miami Vice. Úgy látszik, ez a nosztalgiahangulat globális méreteket öltött, másképp aligha lenne magyarázható, hogy újabban a játékkészítők is ezekhez a témákhoz nyúlnak vissza. A tavaly megjelent Starsky & Hutch után november végén érkezik a Miami Vice, melyben az olykor forróvérű Sonny Crockett és Ricardo Tubbs nyomozókkal vehetjük fel a harcot a gaz drogcsempészekkel.

Az alapok. A hamisítatlanul '80-as évek hangulatát tükröző széria az Államokban 1984-től kezdődően öt évadon keresztül összesen 114 epizódot ért meg, ami tulajdonképpen megalapozta a főszereplők karrierjét: Don Johnson és Edward James Olmos több mozifilmben is fontosabb szerepet kapott, míg a Tubbsot alakító Philip Michael Thomast egy évtizeddel később Bud Spencer oldalán láthattuk két sikeres sorozatban. Példátlan népszerűségéhez kétségkívül nagyban hozzájárult a mesés Miami környezet, az apró mellékszerepekben feltűnő sztárok (pl. több epizódban is Phil Collins), illetve a Jan Hammer szerezte ütős zene és betétdalok – a filmzene albuma nem véletlenül vezette 11 hétig az eladási listákat, ami mind a mai napig példa nélküli rekordnak számít. A Miami Vice igazi nyertese mégis az egész hátterében álló Michael Mann: a producer később olyan mozifilmek rendezőjeként futott be igazán, mint Az utolsó mohikán, a Szemtől szemben és a több Oscar-díjra is jelölt A bennfentes.

A nagy talány. Jómagam értetlenül állok az efféle retro-játékok előtt. Az egy adott korszakot megidéző darabokkal általában semmi baj nincs, és a Miami Vice-ra is számtalan utalás történt például a Grand Theft Auto: Vice Cityben. A szomorú tapasztalat azonban sajnos azt mutatja, hogy azok a játékok, amelyek népszerű filmeken vagy sorozatokon alapulnak, az esetek jelentős részében önmagukban, az alapanyag ismerete nélkül nem állják meg a helyüket – csakhogy a potenciális játékosok jelentős része már legfeljebb az ismétlésekből ismerheti a Miami Vice-ot, ami – lássuk be – mai szemmel vércikinek tűnhet. Joggal merülhet fel hát a kérdés, hogy a retro-lázat meglovagolandó játékáradatnak a marketingfogáson kívül van-e bármiféle értelme. Nos, ha az Atomic Planet Entertainmentnek sikerül olyan terméket letennie az asztalra, amelyik mindennemű „előképzettség" nélkül is élvezetes játékot kínál, akkor a válasz egyértelműen igen.

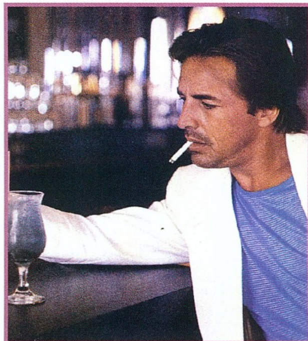
A játék lelke. Az Atomic Planet Entertainment tagjai maguk is nagy rajongói a sorozatnak, és bevallásuk szerint már évek óta igyekeznek tető alá hozni a projektet – melyet végül a Davilex Games karolt fel (nekik köszönhető például a London Racer, illetve a fejlesztés alatt álló Knight Riderről is ők gondoskodnak). Persze ahhoz, hogy az adaptáció valóban elkészülhessen, szükség volt a Universal Pictures közreműködésére is (ők birtokolják ugyanis a sorozat jogait), de hosszas tárgyalások után szerencsére minden akadály elgördült, így a munka gőzerővel megkezdődhetett.
A fejlesztők maximálisan igyekeznek megfelelni az elvárásoknak, aminek első lépéseként a kukába dobják az elődök által kitaposott szabályokat. Mint ismeretes, az efféle sorozatokon alapuló játékok általában megelégednek annyival, hogy az ismert környezetben az ismert karaktereket szerepeltetik, de maga a já-



Starsky & Hutch 2

Egy másik népszerű TV sorozat, a Starsky és Hutch alapján készült játék olyan népszerűnek bizonyult, hogy az Empire Interactive alig egy évvel később, idén októberben már a második részt dobja piacra. A fejlesztők új helyszíneket, szebb grafikát és persze a '70-es évek látványvilágát kínálják az érdeklődőknek.

Jól ismert helyszínek és játékmenet. A készítők kényesen ügyelnek arra, hogy a játékban megjelenő helyszínek még azok számára is hitelesek legyenek, akik történetesen Miamiban élnek.

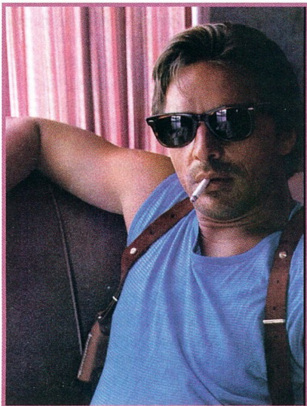


„A Miami Vice olyan, mintha a sorozat egyik epizódját látnánk: a cselekmény egyetlen, szépen kibontott konfliktus körül bonyolódik."

ték lelke odavész azáltal, hogy több apró – az alapokat teljesen latba dobó – küldetés végrehajtására kényszerítenek.

Az Atomic Planet az „amikor a kevesebb több" elvéből építkezve úgy építi fel a Miami Vice játékot, mintha a sorozat egyik epizódját látnánk: magyarán a cselekmény egyetlen, szépen kibontott konfliktus körül bonyolódik. A Miami drogpiac jelentősen átformálódik, mikor feltűnnek a színen a kolumbiaiak, akik szépen, lassan kezdik átvenni az irányítást az eddigi császároktól. A hullákkal szegélyezett hatalomátvételhez természetesen azért Crockettnek és Tubbsnak is lesz egy-két keresetlen szava.





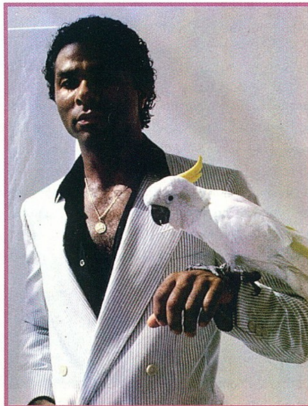


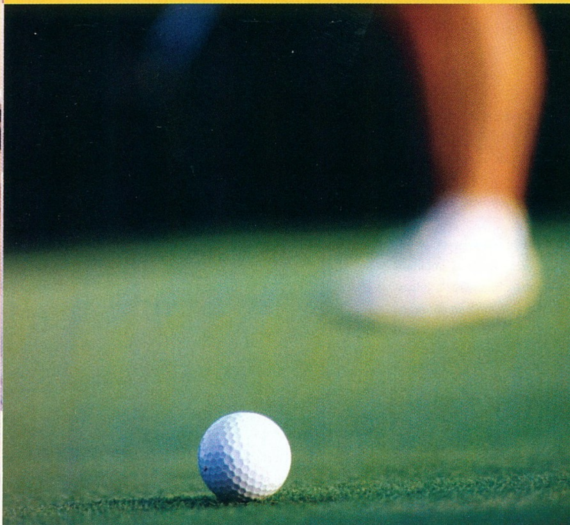
Ezzel együtt természetesen az elsődleges szempont az volt, hogy a sorozatból ismerős helyszínek kerüljenek a középpontba, ezért mielőtt az Atomicnál nekiláttak volna a munkának, rávetették magukat mind az öt évadra, és kigyűjtötték a legfontosabb színtereket – ennek eredménye, hogy a programban a főhadiszállás mellett ellátogathatunk például az Ocean Roadra vagy az Art Deco hotelekbe. A megjelenítésről az APETEK motor gondoskodik, mely támogatja a legújabb grafikus kártyák spéci tulajdonságait, és a hírek szerint mesés árnyékhatásokra képes. Eme információk alapján akár azt is feltételezhetnénk, hogy egy GTA-szerű autós kaland részesei lehetünk (csak a jó oldalon), de (szerencsére) ezen a téren is csalatkoznunk kell: az Atomic Planet etalonnal a Max Payne-eket, illetve a Dead to Rightsot tekintette, az akció mellett némileg kidomborítva a kaland-elemeket. Gondolva a Crockett és Tubbs közötti interakcióra utóbbira szükség is volt: a Miami Vice mindig is csapatjátékról szólt, kiváltképp, hogy kettejük jelleme jelentősen eltér egymástól. A játékátiratban sincs ez másképp, főleg, hogy az eltérő tulajdonságok miatt egyes feladatok megoldása csak vagy az egyikükkel, vagy a másikukkal lehetséges. A pályák jelentős részében egyszerű gombnyomással váltogathatunk a szereplők között, így például ha Tubbs kereszttűzbe szorult, Crockett-tel könnyedén a gaz támadók mögé kerülve tehetünk pontot az ügy végére.

Fegyverek. Vérbeli Miami Vice-rajongók jól tudják, hogy Crockett egy lépést sem tenne Dornhaus&Dixon pisztolya nélkül, míg Tubbs az Ithaca shotgun mellett teszi le a voksát. Ám hogy egy kicsit még izgalmasabb legyen a dolog, ezek mellé 12 féle egyéb gyönyörűség közül válogathatunk kezdve a távcsöves puskától az UZI-n és berettán át egészen az aknavetőig.

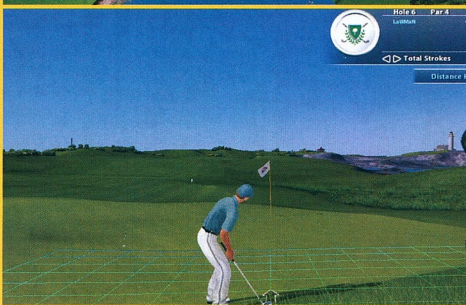
Rock 'n Roll. Örömteli hír, hogy a fejlesztés már végső stádiumához érkezett, így ha minden jól megy, még Karácsony előtt, valamikor november végén, december elején játszhatunk vele. A PC-s verzió semmiben sem fog alulmaradni a fontosabb konzolokra (PS2, Xbox) szánt kiadástól, mi több, könnyedén felül is múlhatja azokat – elvégre az Atomic Planetnál segédkező szakembereknek korábbi fejlesztéseik során számtalan lehetőségük nyílt arra, hogy kiismerjék az egyes platformok erényeit és gyengeségeit.

SzB





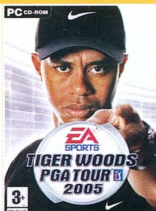




TIGER WOODS PGA TOUR 2005

INFOBOX

Kategória: sport • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** EA Sports • **Web:** www.easports.com



- Karrierlehetőség
- Áttervezhetjük a pályákat
- Online versengési lehetőség

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, az ősz a sportok jegyében zajlik, s nem csak a számítógépes játékosok között, az őszi szezonnyitókkal egyetemben az Electronic Arts sportsorozatainak tagjai is ekkor érkeznek a nyári pihenésből visszatérő szobasportolók életébe. Mikor megkaptam a programot egyből eszembe jutott egy tavalyi szólás: „Milyen kor az, amikor a legjobb golfos fekete, a legjobb rapper fehér, a németek nem akarnak háborúzni, s az amerikaiak semmibe veszik a szólásszabadságot". Nem tudom, idén mi lesz, de ezek közül egyben biztosak lehetünk, idén is Tiger Woods a golf egyik kiemelkedő alakja. Őszintén meg kell valljam szerintem ez a sport inkább a valóságban élvezhető, bár én még nem jutottam túl a minigolfon, de a természet és a „könnyed" mozgás senkinek sem árthat.

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, a programban bekövetkező változások nem eget verők, inkább csak finomítgatások, pár apró újítás, látványvilágbeli előrelépés, egyszóval a szükséges minimum ahhoz, hogy a szőrösszívű teszter nehogy véletlenül azt találhassa mondani, hogy egy az egyben ugyanazt kaphatjuk kézbe, mint az előző, netán az azt megelőző évben imígyen ösztönözve vásárlásra az olvasókat. Mégis miben nyilvánulnak meg idén ezek az apróságok. Először is itt van a pályák módosításának lehetősége, ami valljuk be, bizony igencsak megnövelheti egy program élettartamát (feltéve, ha van hozzá türelmünk, kedvünk és a csillagok állása is a megfelelő). Természetesen badarság lenne ezt egyből engedélyezni, ezért a változtatásokhoz szükségünk lesz „legend point"-okra, amiket különféle feladatok teljesítésé után kaphatunk.

általunk alakítgatott pálya is megkapja a maga statisztikáit, bizonyos szint után akár még legendás játékosokkal is összemérhetjük rajta saját karakterünk tudását, sőt akár a PGA Tourba is beválogathatják, ez ám a megtiszteltetés.

A program nehezebb és könnyebb is lett egyúttal. Míg az új nehézségi fokozat a profiknak jelent kihívást, addig a „Tiger Vision" az egyszeri játékosok életét könnyíti meg nagymértékben, hiszen ennek segítségével pár másodperc erejéig láthatjuk, merre is kéne ütnünk a labdát a greenben, esetleg nagyobb többjátékos partikon is hasznát vehetjük.

A Tiger Woods PGA Tourral játszhatunk egyszerűen a hírességekkel is, de valódi mélységét csak saját karakter készítése után mutatja meg. Már a játékosunk megalkotása is túlmutat az egykori simseken, hiszen majdnem a legjelentéktelenebb apróságokig meghatározhatjuk kinézetünket, öltözetünket.

Ráadásul az idők folyamán begyűjtött pénzből, pontokból még fejleszteni is tudjuk, s jobbnál-jobb felszerelést vásárolhatunk kedvencünknek. A golfozók kinézetére, a pályák kidolgozottságára nem lehet panaszunk, lassan már tényleg a valódi pályán érezhetjük magunkat.

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, nem kötelező egyetértenünk ezzel a megoldással, nem kell szeretnünk, nem kell a legjobbnak kikiáltanunk, de nézzük a pozitív oldalát, mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk jövőre is lesz folytatás, jövőre is eldönthetjük, hogy jobb-e, mint az előző, s jövőre is legalább ennyit játszhatunk vele, mert jó.

LaWMaN

Szabályok



Az első golf szabályrendszert az Úriember Golfozók Társasága (Company of Gentlemen Golfers) állította össze 1774-ben, mely a következő pontokat tartalmazta:

1. A labdát a lyuktól egy ütőtávolságra kell tee-re helyezni.
2. A tee-nek a földön kell lenni.
3. A tee-ről elütött labda cseréje nem megengedett.
4. Kövek, csontok vagy bármilyen törött ütő, amely a labda útjában van nem mozdítható el, kivéve a greenen, ott is csak a labdától egy ütőtávolságon belül.
5. Ha vízbe kerül a labda, az szabadon kivehető és az akadály mögé hozható. Tee-re helyezve bármely ütővel megjátszható, melyért egy ütést az ellenfélnek engedünk, mivelhogy a labda így ki lett hozva az akadályból.
6. Ha a labda, bárhol is legyen az, egy másik labdával érintkezik, az első labdát kell felemelni, amíg a másik labdát el nem ütik.
7. Gurításnál a labdát becsületesen a lyukra irányítva kell megjátszani, nem az ellenfél labdáját célozva, amely ráadásul nem is a lyuk irányában fekszik.
8. Ha a labda úgy vész el, hogy mások azt felemelik, vissza kell menni arra a pontra, ahol ez történt, egy másik labdát leejtünk, és az ellenfélnek engedünk egy ütést ezért a szerencsétlenségért.
9. A gurítás útját a labdától a lyuk irányában nem lehet kijelölni sem ütővel, sem bármilyen más dologgal.
10. Ha a labda röptét bármely személy, ló, kutya vagy bármi más megállítja, az így megállított labdát úgy kell megjátszani, ahogy az fekszik.
11. Ha ütés céljából lendítettük az ütőt, és az a lefelé lendítés alatt bármilyen módon eltörik, akkor azt is egy ütésnek kell számolni.
12. A lyuktól legtávolabb elhelyezkedő labdát kell mindig először megjátszani.
13. Ha a labda vizesárokban, árokban vagy töltésen fekszik, mely a pálya javítására szolgál, de nem a Scholar's hole vagy a Soldiers line, az nem tekintendő akadálynak, a labdát ki kell venni, tee-elni és bármely ütővel meg lehet játszani.

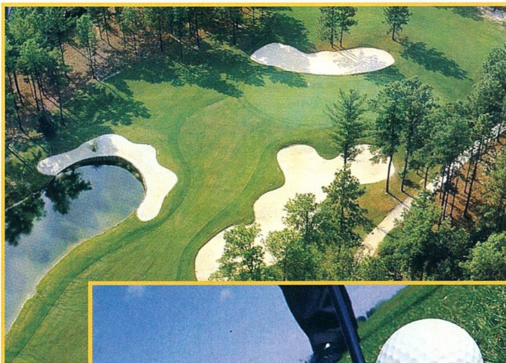
A Tiszteletreméltó Társaság (Honourable Company) szabályai átértelmezik a labda érintéséről szóló szabályt. Ez a szabálykönyv azt is előírta, hogy a labdát úgy kell megjátszani, ahogy az fekszik.

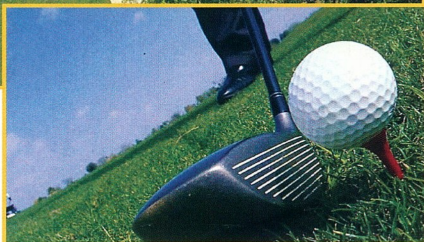
A pályán kívüli területért járó büntetést először 1899-ben említik, mint távolság büntetést. 1920-ban vált ütés és távolság büntetéssé, mely a mai napig érvényben van.

További megjegyzések és bírálatok találhatóak a korai szabályokkal kapcsolatban Clapcott könyvében a Some Comments on the Articles and Laws in Playing Golf-ban, 1945.

Jelenleg a Royal and Ancient Club a mérvadó testület a szabályalkotások és változtatások terén. Ezt a pozíciót hivatalosan 1897-től birtokolja, amikor is a Golf Bizottság Szabályait (Rules of Golf Committee) egyöntetűen megalapították. (A Bizottság 15 tagból áll.)

Golftörténelem





A források szerint, beleértve Martialt római költőt is, a római birodalom idején elterjedt egy népszerű játék, amit 'Paganica'-nak hívtak, ez a szó a római paganusból ered, melynek jelentése: 'paraszt'. Ezt a játékot egy tollal kitömött bőrlabdával és egy hajlított bottal játszották.

A 13. században Angliában megjelent egy másik játék is, amit 'cambuc'-nak neveztek. Ezt a játékot egy kis falabdával és egy görbe bottal játszották. Bár eléggé hasonlít a golfjátékhoz, mégis a mai napig nem tisztázott, hogy van e köztük kapcsolat. 1457-ben II. Jakab Skóciában elrendelte a futball és a golfjáték betiltását, mindezzel a katonai sikereket szerette volna növelni. Később III. Jakab és IV. Jakab megismételte ezt a tilalmat. Mindez arra enged következtetni, hogy ez időben a golf már igen közkedvelt sportnak számíthatott.

A csatornát átszelve, bebizonyosodott, hogy már a 16. század elején játszottak egy 'Het Kolven' más néven 'Golfing' nevű játékot Hollandiában. A Kolf szó a K hangját G-nek ejtették (így golf) ami így azt a 'fegyvert' jelentette, amivel a játékot játszották. A történészek a mai napig nem tudták megerősíteni a Het Kolven, és Golf közötti kapcsolatot, bár az tény, hogy abban az időben mind Skóciát, s mind Angliát szoros kapcsolatok fűzték a kontinenshez, így valószínűnek tűnik hogy a játékok e három országban valamilyen módon kapcsolódtak egymáshoz. Bár a golf a 17. századra már nagyon elterjedt Skóciában, 1744 előtt még nem volt semmiféle golfszabályzat. 1744-ben megalakult az ún. Gentlemen Golfozók Társasága. Az ő nevükhöz kötődik az első golfszabályzat. Így a 18. századtól a golf gyorsan fejlődött, fejlesztették a golfpályákat, kiszélesítették a fairway-eket.

A 19. század főként második felében megindult a golf gyors fejlődése, a leghíresebb golfklubok is ebben az időszakban épültek.





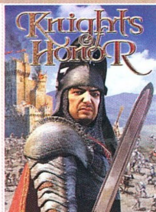
A készítők földrajzi ismeretein még van mit csiszolni

Európa lángokban

KNIGHTS OF HONOR

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Black Sea Studios • **Web:** www.knights-of-honor.net



- Real Time játékmenet
- Középkori környezet
- Több mint 150 tartomány

Ha nem csúsztatják el a megjelenéseket, úgy tűnik, idén ősszel igencsak el lesznek kényeztetve a hagyományos stratégiai játékok kedvelői. A Rome: Total War mellett, amely minden valószínűség szerint az elődeihez hasonló népszerűségnek örvend majd, ekkortájt jelenik meg a középkori érában játszódó Knights of Honor is, melynek sajtóverziójába lehetőségünk nyílt a játék hivatalos megjelenése előtt belepillantanunk. Felépítését tekintve a Black Sea stúdió játéka számtalan hasonlóságot mutat majd a Total War-sorozat elemeivel, ugyanakkor a számtalan újításnak és egyedi hangulatának köszönhetően egyáltalán nem nevezhető majd egyszerű koppintásnak.

A Total War nyomdokain. A Knights of Honorban egy szabadon választott királyi dinasztiát menedzselve kell minél gazdagabb és hatalmasabb birodalmat létrehoznunk a középkori Európa térképén. Hasonlóan a Total Warban megszokott rendszerhez, birodalmunk ebben is provinciákra (több mint száz található majd belőlük a térképen) oszlik majd, melyek fejlesztésével juthatunk nyersanyagokhoz, pénzhez és emberekhez seregeink feltöltése érdekében. A gazdasági részt jelen esetben is a stratégiai térképen keresztül fogjuk irányítani: ha harcra kerül a sor, ezt felváltja a taktikai térkép, ahol a különféle formációkba rendezett seregeinkkel ronthatunk rá az ellenünk törőkre. A legszembetűnőbb különbség, hogy a Knights of Honorban nem csak a harctéri cselekmények, hanem a teljes játékment valós időben zajlik majd. Ugyanakkor lesz pause funkció, így nem maradunk alul a géppel szemben, mert például a diplomáciai kapcsolatok ápolása közben nem tudjuk seregeinket irányítani és gazdálkodni egyszerre.



A játékban fontos szerephez jutnak a nemesi rend jeles képviselői, akiket különféle munkakörök betöltésére nevezhetünk majd ki (kém, hadvezér, pap, kereskedő stb.), hogy többek közt az így nyert bónuszokkal javítsanak az igazgatásuk alá tartozó provincia gazdasági és társadalmi mutatóin. A kém, beépülve egy másik birodalom nemesi rendjébe, fellázíthatja az adott ország zászlaja alatt hadba vonuló seregeket. A kereskedő egy velünk kereskedelmi kapcsolatban lévő ország piacait járva gazdagíthatja az államkincstárt. A földesúr kinevezése egy tartomány élére a termelékenység és a népesség növekedését vonja maga után, míg az építészethez vonzódó nemesember városaink fejlesztésekor kerül előtérbe. A hadvezérek a győztes csaták után tapasztalati pontokkal lesznek gazdagabbak, melyekért cserébe számtalan különféle különleges képességgel gazdagodnak majd. Ugyanakkor lehetőségünk nyílik majd némi nyersanyag ráfordításával nemességünk elméjének békeidőben történő pallérozására is. Ehhez elsősorban könyvekre lesz szükség, amelyeket a megfelelő épületek felhúzása után a városok termelnek a tudományra éhes fők kiművelésére. De nem csak nemességünk tagjai fejlődnek a játék előrehaladtával, alkalmunk lesz királyságunkat is „tuningolni" valamelyest. A Kingdom Advantages menüben összesen tíz találmány kifejlesztése lesz elérhető, melyekkel szinte minden területen erősíthetjük birodalmunkat, az alattvalóink hangulatát – és ezzel együtt termelékenységét – javítani hivatott tavaszi fesztiváloktól a tengerpart menti városok pénzforgalmát felpezsdítő tengeri felfedezésekig.

Ki is volt Arthur király?

Arthur király pontos kiléte máig ismeretlen. A legvalószínűbb feltevés szerint a római hegemónia megszűnte után, a „sötét középkor" hajnalán élt kelta törzsi vezető lehetett, akinek személyét az idő előrehaladtával egyre több mitikus legenda kezdte övezni, míg végül kialakult a napjainkban is ismert mondakör a legendás kard, az Excalibur tulajdonosáról, aki a Kerekasztal Lovagjaival életét – a hagyomány szerint a keresztre feszített Jézus vérét felfogó kehely – a Szent Grál keresésének szentelte.







Nyeregbe! A csatákat, amennyiben nem bízunk a mesterséges intelligenciában, személyesen is levezethetjük majd. A taktikai térkép igazodni fog a stratégiai térkép környezetéhez, így nem lesz éppen mindegy, milyen földrajzi adottságokkal rendelkező területen csapunk össze az ellenséges csapatokkal. Sík területen, ahol nem lesz lehetőségünk magaslatokról rárontani az ellenre, marad a különféle formációkkal való taktikázás és a megszokott „kő-papír-olló" elv minél szakszerűbb kihasználása. Na meg persze némi túlerő sem árt soha. A hadakozáshoz valamivel több, mint huszonötféle egység áll majd rendelkezésünkre, melyek jelentős hányada csak meghatározott provinciák fiaiból verbuválódhat, így a norvég vikingek és az angol hosszúíjászok mellett találkozhatunk serényen hátrafele nyilazó magyar könnyűlovassággal is.

Természetesen a várostrom egyetlen középkori témájú stratégiai játékból sem maradhat ki, a Knights of Honorban pedig egyenesen elkerülhetetlen lesz, lévén, hogy adott provinciát csak a hozzá tartozó kastély megszerzése után pacifikálhatunk. Az ostrom akkor ér majd véget, ha a védők vagy a támadók le nem győzetnek, illetve ha a felmentő sereg megérkezése előtt sikerül kiéheztetnünk a várnépet. Ehhez az ostrom előtt nem árt majd felégetni a provinciához tartozó gazdasági létesítményeket, mindenekelőtt a kastély gabonaellátását biztosító majorságokat.

A végső győzelem eléréséhez azonban közel sem csak a harcmezőkön keresztül vezet az út. Hiába toborzunk össze félelmetes méretű hadsereget, ha szomszédjaink, kihasználva a helyzetben rejlő lehetőséget, akkor támadnak hátba minket, mikor seregeink java része más provinciák meghódításán szorgoskodik. Az ilyen és ehhez hasonló szituációkat elkerülendő, nem árt folyamatosan ápolni diplomáciai kapcsolatainkat, melyeknek kiemelt szerep jut majd a Knights of Honorban. Királyi családok közti házasság, a kereskedelmi egyezmények, a katonai szövetségek mellett még sok más egyéb lehetőséget építenek be a programba, hogy azok segítségével nyerjük el más – gyakorta sokkalta erősebb – birodalmak uralkodóinak pártfogását. A kisebb államok többször meggondolják majd, hogy biztos tőlünk akarnak-e újabb provinciákat hódítani saját birodalmuk gyarapításához, ha szövetségeseink listáján ott díszeleg a Bizánci, vagy éppen a Német-Római Birodalom címere.

„Felépítését tekintve a Black Sea stúdió játéka számtalan hasonlóságot mutat majd a Total War sorozat elemeivel, ugyanakkor a számtalan újításnak és egyedi hangulatának köszönhetően egyáltalán nem nevezhető majd egyszerű koppintásnak."



Kül- és belpolitika. A diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatok könnyebb nyomon követése érdekében egy politikai térképet használhatunk majd számtalan szűrővel, melyek ki-be kapcsolásával sok egyéb más mellett informálódhatunk a különböző uralkodóházak egymáshoz fűződő viszonyáról, valamint pénzügyi és katonai potenciáljáról is.

A lovagrendek

A lovagrendeket a keresztes háborúk idején alapították. Eredeti karitatív tevékenységüket, a beteg zarándokok ápolását azok fegyveres védelmével egészítették ki. Hamarosan a Szentföldet védték a muzulmánokkal szemben, majd később Európa keleti felében térítették a pogányokat nem éppen békés eszközökkel. A három egyházi lovagrend a Johannita (máltai), a Templomos, valamint a Német (teuton).

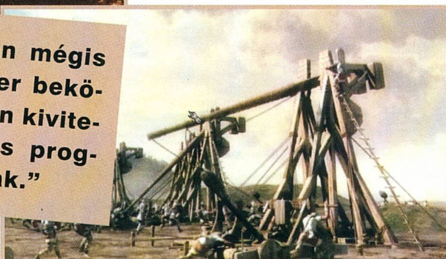




Középkori hadviselés

A középkori hadviselés szinte minden aspektusában különbözött a francia forradalom után megjelenő, reguláris hadseregekkel vívott harcmodortól. A legfontosabb eltérést az utánpótlási vonalak hiánya jelentette. A seregek így mindig az aktuális tartózkodási helyük erőforrásait élték fel nem kis terhet róva az adott terület lakosságára. Nem véletlen, hogy az elhúzódó háborúk szinte kivétel nélkül éhínséget vontak maguk után a csataterek környezetében. Ugyanakkor utánpótlási vonalak híján az azok védelmét szolgáló összefüggő frontvonalakra sem volt szükség, ami növelte a seregek mozgékonyságát.

„A látottak alapján azonban mégis olybá tűnik, hogy az október beköszöntével egy korrekt módon kivitelezett, kifejezetten kellemes programmal leszünk gazdagabbak."



Hasonló, ha nem nagyobb körültekintéssel kell majd eljárnunk a belpolitikai döntéseink meghozatalakor is. Népszerűtlen döntésekkel hamar elveszíthetjük az ország népének belénk vetett bizalmát, ami először a termelékenység csökkenéséhez, majd még rosszabb esetben lázadások kitöréséhez vezethet. Nem árt majd például szem előtt tartanunk, hogy amennyiben katonai szövetséget kötünk egy másik ország vezetőjével, az minden esetben két oldalú megállapodást takar, és amennyiben hű szövetségesünknek háborúzni támad kedve, ahhoz nem szégyelli majd a segítségünket kérni, még akkor is, ha nekünk épp minden egyes katonánkra szükségünk lenne az országba betörő ellenség megfékezéséhez.



A külsőségek. A Knights of Honor a látványvilága kategóriáján belül kimondottan tetszetősnek tűnik. A stratégiai térképen a hadseregek számára átjárhatatlan hatalmas hegységek magasodnak, a völgyekben folyók kanyarognak, a tengerek habjai közt bálnák tűnnek fel, s buknak alá. A provincia központjául szolgáló kastély fejlettségi szintjéhez igazodik majd az egyéb vidéki lakott területek: farmok, kolostorok, városok külső megjelenése.
Multiplayer lehetőség lesz a játékban, de ezen a téren sajnos meg kell majd elégednünk a Total War sorozatból már ismerős félmegoldással, így ezúttal is csak ütközeteket játszhatunk le hasonló élményekre vágyó társainkkal, a birodalom menedzselése ezúttal is kimarad a többjátékos lehetőség közül. Az Anno 1503 példájából kiindulva valószínű, hogy túlzott komplexitása miatt jelen esetben is technikai okokból nem sikerült átültetni ezt a játékelemet a többjátékos módba.

Mire lehullnak a falevelek... Igaz ugyan, hogy a térképek esetében van még mit csiszolni, a tesztelt verzióban ugyanis Buda városa valahova Heves megye déli csücskébe, Esztergom pedig egyenesen a délvidékig lecsúszott, de remélhetőleg az ilyen jellegű hibákat egy középiskolai atlasz átlapozgatását követően orvosolják. Addigra majd talán a Duna mellett egy másik, Tisza néven ismert folyó is keresztülcsörgedez a Kárpát Medencén, minthogy jelenleg még ez az apróság is várat magára. A látottak alapján azonban mégis olybá tűnik, hogy az október beköszöntével egy korrekt módon kivitelezett, kifejezetten kellemes programmal leszünk gazdagabbak, amelyik a hagyományos stratégiai játékok mezőnyében jó eséllyel pályázhat az év játéka címre.

SE







CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK



NYÁRI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!



D-Day + Afrika Korps – 9 990,-
Sims 2* – 12 990,-
Doom 3 – 10 990,-
Panzers – 9 990,-
Pokoli szomszédok 2 – 7 990,-
Heroes of M&M 4 – 3 990,-
Heroes of M&M 4 csomag – 6 990,-
WarCraft 3 – 3 990,-
WarCraft 3 Frozen Throne – 3 990,-
Sim City 4 – 3 990,-
Need for Speed HP 2 – 3 990,-
Colin McRae Rally 3 – 2 490,-
Heroes of M&M 3 csomag – 1 990,-
Might & Magic 9 – 1 990,-
Cossacks – 1 990,-

Afrika K vs Desert Rats ...4 990
Afrika K vs DR + D-Day ...9 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Shadow 4 990
Alias 9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs Pred 2 Primal ...1 990
Anno 1503.........................3 990
Antant 4 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2..........................1 990
Átok - Izisz szeme 4 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle.............................3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg: Burning Hor ...6 990
Blood Omen 2 ....1 990
Breed.................................5 990
Broken Sword 2 ....1 990
Broken Sword 3 ....3 990
C&C Renegade.................3 990
Call of Duty Év játéka 9 990
Capitalism 2......................2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Catwoman.......................11 990
Champ Manager 3............1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2...............1 990
Civilization 3......................3 990
Civilization 3 Conquests .3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2.........1 990
Colin McRae Rally 3.........2 490
Colin McRae Rally 04.....10 990
Commandos 1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3 ....6 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Counterstrike Con. Zero..6 990
CSI: Helyszínelők............2 490
CSI 2: Dark Motives 9 990
Csendes-óceán hősei......3 990
D-Day 6 990
D-Day + Afrika K vs DR ...9 990
Dead Man's Hand 4 990
Delta Force Black Hawk .6 990
Delta Force BHD Team 6 990
Desperados 1 990
Deus Ex............................1 990
Deus Ex 2: Invisible War .6 990
Diablo...............................1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disciples 1 Gold...............1 990
Disney játékok:.............990-től
Doom Collector's 3 990
Doom 3...........................10 990
Drakula 2 ....1 490
Dungeon Siege.................2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth Gold 5 490
Enigma Rising Tide* 1 990
Etherlords.........................1 990
Europa Universalis 1 490
Fate of the Dragon 1 990
Far Cry (CD).....................7 990
Fire Chief 2 990
Flanker 2.0 ....1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Freedom Fighters 3 990
Frontline Attack 1 990
Fritz 7 Sakkszimulátor.....4 990
Gangland 5 990
Gorky Zero.......................1 990
Gothic 2 ....7 990
Grandmaster Chess.........1 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 7 990
Ground Control 2 ....9 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half Life (Steam-re nem) .1 990
Half-Life pack (St. nem)...4 990
Harci Szekerek 4 990
Hard Truck........................2 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heroes 3 Complete*.........1 990
Heroes 4...........................3 990
Heroes 4 Gathering St 2 990
Heroes 4 Winds of War....2 990
Heroes 4 Complete 6 990
Hidden & Dangerous 2 ....6 990
Hitman..............................1 990
Hitman 2...........................2 490
Hitman Contracts.............9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk..................................2 990

IL-2 Sturm: Forgotten B ..3 990
Imperium Galactica 2..........990
Industry Giant 2 ....1 990
Industry Giant 2 küldet.....1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations 10 990
Judge Dredd.....................4 990
Jurassic Park Op. Gen 1 990
Kelták királya...................2 990
Knightshift.......................4 990
Knights & Merchants.........990
Knights & Merchants 2* ..1 990
Korea................................2 990
Légió 2 990
Lionheart 3 990
Links 2003 ....2 490
Lock On 4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest 2 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G: Bounty Hunter...4 990
Manhunt...........................5 990
Max Payne 2 ....5 990
MechWarrior 4.................2 490
Medal of Honor................3 990
Megarace 3 ....1 990
Midnight Club 2...............4 990
Midtown Madness 2........2 490
Might and Magic 7...........1 990
Might and Magic 9* 1 990
Mortal Kombat 4...............1 990
Motocross Madness 2 .....2 490
Myst Uru: Ages B Myst....2 990
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
NBA 2003 ....3 990
Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
Need for Speed Underg.11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N.: Sh. of Undrentide.3 990
Nw N.: Hord. Underdark ..3 990
No Man's Land 1 990
No One Lives Forever......1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 4 990
Northland* 1 990
Operation Flashpoint cs..5 990
Painkiller..........................7 990
Pandora's Box..................2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers 9 990
Patrician 3........................1 990

Pirates of the Caribb'n.....2 490
Pharaoh+Cleopatra..........1 990
Platoon.............................2 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2. .....7 990
Port Royale.......................2 990
Postal 2 ....1 990
Project IGI 2.....................2 490
Pure Pinball*....................1 990
Railroad Tycoon 3............5 990
R. Six 3: Raven Shield 2 490
R. Six 3 küld: Athena Sw.4 990
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3.........................2 490
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Restaurant Empire...........7 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Runaway*.........................1 990
Sacred..............................6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Seaworld Tycoon 2 990
Sega GT 1 990
Sega Touring Cars...........1 990

Settlers 4..........................2 990
Settlers 4 Kiegészítő........2 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 3 990
Settlers 4 +két küldetés...5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Shrek 2.............................9 990
Sim City 4 ....3 990
Sims + Livin' It Up............7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sims 2 (szept 17.)..........12 990
Singles 7 990
Soldier of Fortun. 2 Gold.3 990
Soldiers: Heroes of ww2 .9 990
Soul Reaver 2 ....1 990
Spellforce 7 990
Spellforce küldetés* 6 990
Spiderman The Movie 2...9 990
Splinter Cell.....................2 490

Splinter Cell 2: Pand. T.* .7 990
Star Trek: Armada............1 990
Star Trek: Away Team 1 990
Star Trek: Elite Force.......1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast......3 990
SW: JK Jedi Academy ...6 990
SW: Knights of Old Rep 6 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance......3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Stronghold Crusader.......4 990
Sudden Strike 2...............2 990
SWAT 1+2+3 Elite 2 990
S.W.I.N.E. 2 990
Syberia.............................2 990
Temple of Elemental Ev. .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3 ....9 990
Thing 1 990
Throne of Darkness 1 690
TOCA Race Driver............2 490
TOCA Race Driver 2.........9 990
TOCA Touring Cars 2 ......2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb R. Angel of Darkn ..7 990
Tony Hawk's Pro Skat 2 ..1 990
Tortuga 2 990
Total Club Manager '03....3 990
Traffic Giant Gold 990
True Crime.......................9 990
Tropico...............................990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..3 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath 2 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam. 2004 ...10 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong...........................4 990
Wanted Guns...................1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozn Throne .3 990
Wizardry 8........................1 990
World War 3.......................990
Worms 2...........................1 990
XIII 6 990
Zeus+Poseidon 1 990

INFO M@RKET

Őszi számítástechnikai kiállítás

2004. szeptember 11-19.

A BNV-vel egyidőben

www.infomarket.hu

Keress minket a B pavilonban!

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h

Erzsébet körút
CD GALAXIS
Blaha Lujza tér
Dohány utca
Rákóczi út (Astória felé)

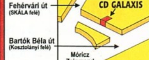
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu



Magyarország bármelyik településére!

Díja:
a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Internet Áruház!

Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2,
XBOX, GCube és GBA
játékok és kiegészítők
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / (zászló): magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón





IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

INFOBOX

Kategória: városépítő stratégia • **Kiadó:** Sega • **Fejlesztő:** Tilted Mill • **Web:** www.immortalcities.com

Egyiptom ősi civilizációjának rejtélye, a több ezer éve ember alkotta hegyként a homokdűnék fölé magasodó gigászi piramisok építésének metódusa, a korához képest mind szociológiailag, mind tudományos ismeretekben elképesztően fejlett nép habitusai és mindennapjai olyan témák, melyek nem csak a régészeket, hanem szinte mindenkit érdekelnek, ki kicsit is fogékony a misztikumok vagy éppen csodák iránt. Ha téged sem hagy hidegen eme csodálatos ősi civilizáció, a Tilted Mill játéka neked készül!

A Nílus áldása. A Children of the Nile című játék egy többrészesre tervezett, Immortal Cities címre keresztelt sorozat első epizódja, mely tulajdonképpen a Pharaoh című 1999-es műalkotás feltupírozott utódja. Feladatunk nem lesz egyszerű: időszámításunk előtt 5000 évvel kezdhetjük meg áldásos ténykedésünket, melynek hatására a kezdetben halászatból, vadászatból és gyűjtögetésből élő nomád népekből a történelem előtti kor leghatalmasabb, legcsillogóbb és legfejlettebb civilizációjának buzgón ténykedő polgárai válnak. Metropoliszokat építeni azonban nem lesz egyszerű feladat, hiszen a pénzügyileg is nyereséges településekhez elengedhetetlen a sok adót fizető, módosabb rétegek megjelenése is. Márpedig ők mindig többet és többet akarnak, s igényeik kielégítéséhez nem csak pénzre, hanem jó stratégiai döntésekre is szükségünk lesz. Egy-egy rosszul elhelyezett piac, zsonglőrszínpad avagy templom, s a szükségletek kielégítéseire tett erőfeszítéseink máris haszontalanná válnak.

Isteni színjáték. Apropó, istenek. Mint minden korabeli népnek, az egyiptomiaknak is volt pár raklappal belőlük, egészen pontosan kétezret tiszteltek a Nílus földjén. Eme tetemes mennyiségből mi csupán 14-et fogunk viszontlátni a játékban, ám ez a szám is igen magas, tekintve, hogy mélyen tisztelt lakóink szomorúak lesznek, ha kedvenc istenük, avagy isteneik temploma nem található meg városukban. A tiszteletadás elmaradása ráadásul magunkra szabadíthat jó pár csapást, járványt vagy katasztrófát, így a vallás a játék egyik legfontosabb aspektusainak egyike lesz.

A szociális háló. Mint minden városépítő stratégiában, itt is szemmel kell majd tartanunk a munkanélküliség, illetve a munkaerőhiány alakulását. Mondanom sem kell, mindkét eset rendkívül kártékony hatással van iparunkra, ily módon pedig a haladás kerékkötői lehetnek. Az egyensúly megtalálása - csakúgy, mint a valóságban - rendkívül nehéz lesz, hiszen előbb-utóbb minden műhelyre, bányára és farmra szükségünk lesz, hogy a gazdagok kedvében járjunk. Nem feledkezhetünk meg a katonaságról sem, kiknek - rendkívül meglepő módon - a barakkokban szoríthatunk helyet. Bár az ősi Egyiptom nem elsősorban a katonai erejéről volt híres, természetesen elengedhetetlen lesz városunk védelme a különböző fosztogató hordák támadásainak visszaveréséhez. Légiókat is küldhetünk határainkon túlra, ám egyelőre még rejtély, milyen előnyökkel is járhat az ilyesfajta perverzió.

A körítés. Felelősségteljes fáraó-szerepkörünket igen látványos 3D-s motor segítségével tölthetjük be, melynek segítségével akár a piac forgatagába is bekapcsolódhatunk, avagy lélekemelő "kamerasétát" tehetünk újonnan épített gigászi piramisunk tövében. Az épületek és városunk lakói gondosan kidolgozottak, szépen animáltak, természetesen minden lélegzik és mozog, a fejlesztők igyekszenek megteremteni egy valódi, nyüzsgő történelem előtti fellegvár atmoszféráját. Nem lehet elmenni azonban a Children of the Nile és a Caesar-játékok, valamint a Pharaoh közötti feltűnő hasonlóság mellett. Az ok rendkívül egyszerű: a Tilted Mill gárdájában számos olyan szakember akad, kik részt vettek e fantasztikus stratégiai játékok kivitelezésében. Ha sikerül legalább annyira lebilincselő produktumot alkotni, mint a fent említett elődök voltak a maguk idejében, meggyőződésem, hogy az idei év egyik legszórakoztatóbb alkotása kerül a boltok polcaira november végén.

Grusi







2005 A KALANDJÁTÉKOK ÉVE?

15 évvel ezelőtt senki sem gondolta volna, hogy valaha temetni fogjuk a kalandjátékokat. A hőskorban a számítógépes felhasználók élvezettel meredtek az első generációs, úgynevezett „bepötyögős" kalandjátékokra nem törődve azzal, hogy mindössze néhány csúnyácska figura animál ügyetlenül a képernyőn. Képesek voltunk napokon át szótárazni, kutatni a megfelelő szó után csak azért, hogy továbbjussunk Larry Laffer, Roger Wilco vagy King Graham küldetéseiben. A fejlődés persze nem állt meg, hamarosan jött Guybrush Threepwood, az ifjú kalóz, Simon, a varázslótanonc, a zöld és a lila csáp, George Stobbart és a bájos Nico valamint Indiana Jones. Egyre szebb lett a grafika, először a begépelős rendszer tűnt el, majd az ikonok felváltották a szavakat, megjelentek az akciórészek. Ez azonban nem volt elég, a régi játékosok felnőttek, az újak meg inkább FPS-ekkel és RTS-ekkel foglalták el magukat. Ez a valaha szebb napokat megért kategória szép lassan sorvadásnak indult, 2004-re már valóságos népünnepély tör ki, ha megjelenik egy Syberia 2. Közhely lenne az mondani, hogy a remény hal meg utoljára, de ebben a helyzetben ez a megfelelő kifejezés. Szerencsére létezik még néhány megszállott fanatikus, aki időt, pénzt és energiát nem kímélve kalandjáték-fejlesztésbe fog. Úgy gondoltuk, érdemes kicsit körülnézni, mit is fejlesztenek a régi nagy kalandjáték-designerek, mi lett a sorozatokkal, miben mesterkednek a független fejlesztők, és milyen meglepetések várnak ránk 2005-ben.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

A bejelentést követő eufórikus hangulat alaposan lecsökkent, a megjelenés előtt néhány hónappal mindenki tisztában van vele, hogy az új Larry játék csak nyomokban fog hasonlítani az eredeti sorozatra. Larry mindössze gyengécske mellékszereplő lesz, a középpontba Larry unokaöccse, Larry Lovage lesz. Szó sincs Larry 8-ról, a Vivendi Universal mindössze a híres márkanevet használta fel. A játék nem más, mint szexuális tartalommal feltöltött minijátékok halmaza. A szigorú korhatárrendeletek miatt komoly cenzúrára is számíthatunk, ami teljesen felesleges, hiszen a megcélzott korosztály életkora bőven 18 év felett van. A kézzel rajzolt grafika viszont egészen pofás, ezen a vonalon akár még sikeres is lehet.





A Vivendi Universal az év végi megjelenést tűzte ki célul, amit a fejlesztőknek komolyan is kell venniük, mivel a cég anyagi helyzete nem túl rózsás (bár az állítólagos szeptemberi Half-Life 2 megjelenése segíthet a talpra állásban).

Hová tűnt Tim Schafeer?



Tim Schafert remélem, nem kell bemutatnom senkinek. Olyan sikerek fűződnek a nevéhez, mint a Full Throttle, a Grim Fandango vagy a Day of the Tentacle. A LucasArtsszal történő szakítása után összeállt néhány hasonló őrülttel (jobbára a Grim Fandangót készítő arcokkal), és Double Fine néven fejlesztőcsapatot hozott létre. A cég jelen pillanatban lelkesen dolgozik a Psychonauts fejlesztésén, mely kategóriáját tekintve kőkemény, akcióval megspékelt kalandjáték lesz. A fejlesztés 2002-ben indult meg Xboxon, de nem feledkeztek meg a PC-ről sem, annak hegesztése párhuzamosan folyik.

Kaland vagy akció? Azt hiszem, ez a kérdés izgatja most legjobban a játékosokat.

Tim: Mindkettő. Igyekeztünk úgy felépíteni a programot, hogy minkét stílus szerelmesei elégedettek legyenek. Az akciórészek egyértelműen konzolosok lesznek, de a fejtörők terén a PC-s kalandjátékosok lesznek előnyben.

Mi az alaptörténet? A Tim Schafer-játékokban hozzászoktunk a humorhoz és a kidolgozott történetekhez, most is így lesz?

Tim: A Psychonauts főszereplője Raz, egy kisfiú, aki valamelyik cirkuszban nevelkedett fel. Az akrobatika a vérében van, nem jön zavarba, ha trapézon kell lengedeznie, vagy kötélen kell járnia. Ügyessége mellett azonban természetfeletti képességekkel is rendelkezik. Minden vágya, hogy bekerüljön a paranormális tevékenységeket vizsgáló különleges ügynökök közé. Ehhez azonban komoly próbákon kell keresztülmennie, ahol újabb képességeket sajátíthat el.

Mit jelent az, hogy az emberek gondolataiban kell küldetéseket végrehajtania?

Tim: A kiképzés során csak akkor sajátíthatunk el új képességeket, ha sikerrel járunk az adott páciens elméjében. Lesz olyan küldetés, ahol egy rémálmoktól gyötört kislányt kell meggyógyítanunk, de lesz olyan is, ahol a bolondokháza Napóleonját kell legyőznünk elméje Waterlooján.

Milyen képességekkel rendelkezik a főhős?

Tim: A telekinézis és a gondolatolvasás vele született képesség, a történet során azonban képes lesz láthatatlanná válni vagy befolyásolni mások akaratát. Fegyver nem lesz, mindent a különböző képességek összekombinálásával kell megoldanunk.

Mikorra tervezitek a játék megjelenését?

Kész lesz, amikor elkészült. Többféle dátum keringett már a köztudatban, 2002-ben azt mondtuk, 2003 végére befejezzük, nem jött össze. Jelen pillanatban sincs konkrét megjelenési dátum, de 2005 első felére nagyon szeretnénk már befejezni.

Sherlock Holmes and The Silver Earrings



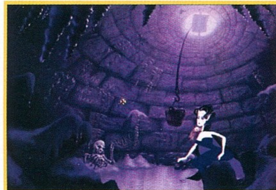
Igazi csemegének ígérkezik a legújabb Sherlock Holmes kalandjáték, mely a népszerű detektív ez ideig ismeretlen történetét dolgozza fel. Egy rejtélyes gyilkosságot kell megoldanunk, de nagyon körültekintően, mivel az eset az angol arisztokrácia krémjét érinti. Holmes elválaszthatatlan segítőtársa, Dr. Watson szintén főszerepet kapott, a híres detektív mellett őt is irányíthatjuk. A grafika igen részletgazdag, szépen megrajzolt, a zene nagyon hangulatos, gyorsan elvarázsolja a játékost. A játék öt fejezetre oszlik, összesen vagy 40 helyszínt járhatunk be. Több mint 40 szemtanút kell kikérdeznünk az esetről, bizonyítékokat gyűjtenünk, azokat kielemeznünk, és levonnunk a megfelelő következtetéseket. A játékra nem kell már olyan sokat várni, a kiadó szerint néhány országban (Anglia, skandináv államok) már augusztus végétől kapható lesz. A magyarországi megjelenésről egyelőre nincs hír.





Vampyre Story

Szintén LucasArts-os berkekből jött Mike Kirchoff és csapata, akik szintén nem nyugodtak bele, hogy vége legyen a kalandjátékok korszakának. Saját erőből összedobtak egy rövid demonstrációs anyagot, melyben bemutatják a Vampyre Storyt. Meglehetősen merész lépés volt ez részükről, hiszen még nincs kiadójuk (reményeik szerint a bemutatott anyag, a sajtóvisszhang és a rajongók reakciói segítenek abban, hogy kiadót találjanak).



Hol és mikor játszódik a Vampyre Story?

Mike: Az 1800-as évek végén járunk, a viktoriánus korban. A főszereplő egy tehetséges francia énekesnő, akit egy nagyhatalmú vámpír elrabol, és vámpírrá tesz.

Melyek voltak azok a mostanában megjelent kalandjátékok, amelyek neked is igazán tetszettek?

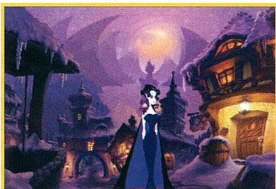
Két igazán jó címet tudnék említeni, az egyik természetesen a Syberia, a másik meg a Runaway. Technikailag mindkét játék lenyűgöző, ráadásul a történetvezetésük is remek. Terveink szerint a Vampyre Story hasonló megoldással fog elkészülni, keverni szeretnénk a 2D-s hátteret a 3D-ben elkészített szereplőkkel. Kacérkodunk még a cell shading technológiával (Zelda The Wind Waker, XIII stb.), de ez még a jövő zenéje.

Milyen képességekkel fog rendelkezni a vámpírlány?

Összesen hét fejezet lesz a játékban, a lány repertoárja mindegyikben új természetfeletti képességgel bővülne. Képes lesz átalakulni denevérré, az életben maradáshoz meg kell tanulnia vért szívni az áldozatokból, de csak annyit, hogy azok még életben maradjanak. Lesz olyan küldetés is, ahol csak úgy juthat tovább, ha megváltoztatja az időjárást...

Van valami elképzelésed a játék megjelenését illetően?

Egyvalamit le kell szögezni előre, a Vampyre Story tényleges fejlesztése még nem kezdődött el, csak akkor indul be a munka, ha találunk olyan kiadót, amelyik anyagilag finanszírozni tudja. Szeretnénk Halloweenre időzíteni a boltokba kerülést...



Anonymus Game Dev. Interactive

Az AGD Interactive furcsa fickók gyülekezete, megszállottak, akik hisznek abban, hogy vissza lehet szoktatni a Simsen nevelkedett játékosokat a kalandjátékokra. Ráadásul nemcsak a szájuk jár, tesznek is az ügy érdekében. Non profit jelleggel régi, klasszikus kalandjátékokat újítanak fel és tesznek letölthetővé az interneten keresztül. Eddig két program ráncfelvarrásával végeztek: King's Quest I és Kings's Quest II. Mindkét játék grafikáját és kezelőfelületét kicserélték, sőt, a második részben újabb feladványok és zenék is felbukkannak (mindkét játékhoz külön letölthető zene- és beszédcsomag is). Mostanság a szabadidejüket egy harmadik klasszikus társaságában, a Quest for Glory II-ben (Trial by Fire) töltik. Meg nem erősített hírek szerint a játék valamikor 2004 vége felé készül el.

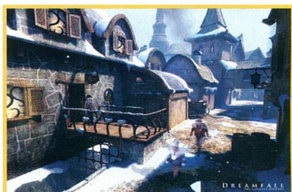




The Longest Journey: Dreamfall



Folytatódik a híres Longest Journey sorozat is, Dreamfall alcímmel. Az új részben mindenből többet kapunk: három párhuzamos dimenzió, három játszható karakter, többféle megoldási rendszer, általunk alakított történet és befejezés. Mindhárom karakterünket közvetlenül irányítjuk, így lehetőségünk nyílik olyan új cselekvésekre, mint a lopakodás vagy a verekedés. April mellett két új játszható karaktert kapunk. Zoe éppen most maradt ki az iskolából, fogalma sincs, mit kezdjen az életével. Akaratán kívül keveredik bele egy összeesküvésbe, minek következtében az egész élete megváltozik. A másik új karakter Kian, aki igazi antihős, ő vigyáz a lányokra út közben, de nem lesz finnyás akkor sem, ha valakit el kell tenni láb alól. A norvég fejlesztők ismét valami igazán egyedi, rendkívül hangulatos játékot fognak készíteni, bár ez már csak nyomokban fog emlékeztetni az eredeti Longest Journey-re. A fejlesztők szerint a Dreamfall valamikor 2005 elején készül el. Úgy legyen!.



Apró hírek





A Runaway sikere után gőzerővel folyik a második rész fejlesztése is. Három új képen kívül azonban semmi új hír nincs a játékról. Nem túl jó ómen!

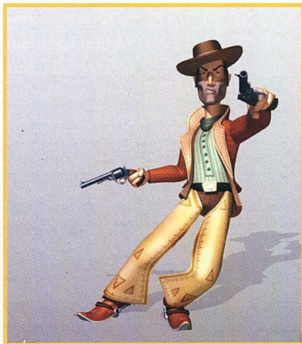
Project Joe munkacímen hangulatos kalandjáték készül, a baj csak az, hogy még ennek sincs kiadója. A képek alapján ígéretesnek tűnik, kár lenne veszni hagyni!

A spanyolok kedvelhetik a kalandjátékokat, mivel a Runaway mellett nagy sikert aratott a Westener, melyben nem más, mint a híres Fenimore Fillmore a főszereplő.

Olasz rajongók folytatják a Sam and Max sorozatot, az új rész címe Case Gilbert. Egyelőre még csak demó van belőle, de remélhetőleg hamarosan elkészül a teljes. Persze a LucasArts erre sem adta az áldását...A csodaszép Martin Mystere heteken belül a boltokba kerülhet. A cselekmény az örök élet körül bonyolódik, de persze a tudóst, aki képes lenne beteljesíteni az emberiség egyik legnagyobb álmát, meggyilkolják.







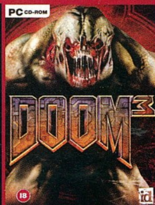




DOOM III

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** id software • **Web:** www.doom3.com



- a nagy klasszikus új köntösben
- korszakalkotó grafika

Aréna:

Doom 89%



Doom II 90%



Quake 91%

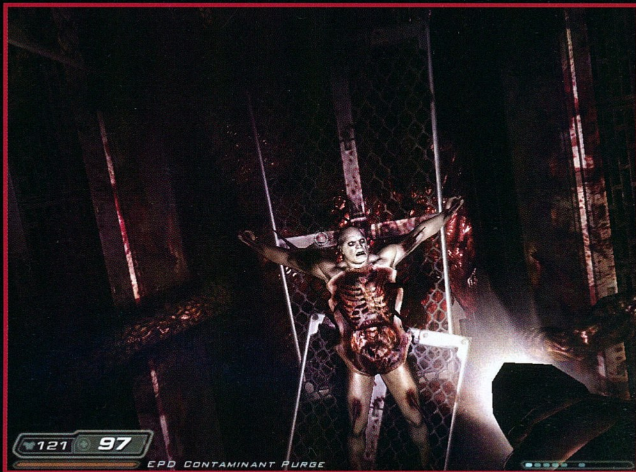


DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A férfi fegyverét szorosan markolva a hangok irányába futott. Velőtrázó sikolyok, robbanások zaja és földöntúli üvöltések visszhangjai töltötték meg a levegőt. Aztán hirtelen minden elnémult, s újra csak egy-egy kiégett biztosíték sercegése törte meg a baljós csendet. Az eltévedt látogató léptei lelassultak, és még tett egy utolsó, tétova mozdulatot előre, hogy aztán a következő fordulóban végleg megállítsa az idegeire telepedő, jeges dermedtség. A rémület teljesen megbénította, elsőre fel sem tudta fogni, ami elé tárult. A látvány olyan sokkoló volt, hogy végtagjai nem engedelmeskedtek többé semmilyen utasításnak, csak érzéketlen rongyként lógtak tovább testéből. A vérrel mocskolt falak mentén ott hevert maga az iszonyat, ami öntudatát elborítva valósággal fojtogatta a katonát. Elméje csak egyetlen vészparancsot sivított könyörtelenül agya utolsó, még józan gondolkodásra képes zugában: "el innen, el, minél messzebb!". Az imbolygó lámpák fénye felismerhetetlenné roncsolódott maradványokon játszott torz játékot, melyekről több-kevesebb biztonsággal csak annyit lehetett megállapítani, hogy valaha élőlényhez tartoztak. A férfi nyelt egyet, újratöltötte puskáját, s az előtte magasodó, vérrel és égésnyomokkal borított fémkapura meredt. Aztán némi tétovázás után nagy levegőt vett, minden idegszálát a pillanatra összpontosította, és a Pokol összes borzalmára felkészülve remegő kezével megnyomta a gombot. A fémajtó lomhán, hatalmas robajjal emelkedett fel, s mögötte feltárult a koromsötétség, szinte minden pillanatban készen arra, hogy magába szippantsa, és örökre betemesse a hívatlan betolakodót. De a kapu mögött semmi nem volt, csak néhány gép kattogott monoton. A tengerészgyalogos megkönnyebbülten sóhajtott fel, s elcsigázott tekintettel dőlt hátra. Nem érzékelhette, amint a sötétből nyálkás karmok lendültek nyaka irányába. Megpördült ugyan, de ekkor már késő volt. Élete utolsó pillanatában még láthatta, amint a karmok torzszülött, oszló testű gazdája előugrik rejtekéről, és megragadja áldozata torkát. A bestia szörnyű üvöltés kíséretében, diadalittasan emelte magasra a letépett fejet. Ettől a pillanattól kezdve a padlóra ömlő vér volt az egyetlen emberi dolog a sötét folyosón...





Na, valahogy így tudnám pár mondatban érzékeltetni a Doom 3 világának néhány másodpercét. A négyéves fejlesztési idő, és a kiszivárgott „alfa" körüli hisztéria irgalmatlan várakozásokat, sőt, elvárásokat támasztott a játékkal szemben. S most, egyszerre csak értelmét veszítette az utálatos „when it's done" mondat, és helyébe a szívet melengető „it's done!" felkiáltás lépett. Nehéz ám megszokni az új helyzetet, hiszen az éveken át legfeljebb csak a desktopon szemlélt képek mostantól kezdve mozognak, és az annyiszor elképzelt eseményeket végre személyesen is átélhetjük. Ettől a pillanattól mindez pusztán saját döntés (bátorság), illetve egy .exe fájl elindításának függvénye. Ha elfogadjuk (márpedig miért is kételkednénk benne), hogy a Doom 3 minden idők legjobban várt számítógépes játéka, talán megértitek, ha azt mondom: erről a programról írni nem csak megtiszteltetés és kihívás, de felelősség is egyben. E tényt ismerve és felismerve ezért úgy döntöttünk, ezúttal hárman fogunk mindent megtenni azért, hogy Ti, kedves olvasók, a lehető legjobb és legátfogóbb Doom 3 tesztet olvashassátok itt, a Gamerben. Mint azt megszokhattátok, jómagam valamennyi fontosabb ismertető előtt szeretek kicsit rávilágítani az előzményekre, ezért e cikket is ezzel fogom indítani, majd ezt követi a grafikai hókuszpókusz, valamint a gépigény bemutatása. Az út további részét pedig már Lucas Z, illetve Flatline barátaim vezetésével fogjátok megtenni. Akkor tehát táraz, kibiztosít, célra tart…

John Carmack és az id legenda. Azt hiszem, kis túlzással állíthatjuk, hogy John Carmack amolyan „elefántcsont- toronyban üldögélő tudós", aki nehezen vesz tudomást a külvilágról. De ha nagy ritkán nyilatkozatra ragadtatja őt



kiismerhetetlen lelkülete, akkor sem igen engedélyez magának többet a minimális kommunikáció szintjénél szigorúan és kizárólag csak technológiai témákat firtatva. Ez a hozzáállás egyébként John esetében hatványozottan igaz az id megalakulásától kezdődő, és egészen napjainkig tartó időszakra. Talán emiatt sincs múltjának mélyebb feltárásában könnyű dolga az újságíróknak, és a viszonylag kevés információ miatt a források 99%-a abszolút közkézen forog. Először is azt javaslom, kukkantsunk bele Carmack id előtti életének eseményeibe. Tinédzser korában a programozó valódi „rosszcsont" volt. Mivel a környezetében nem igazán talált hasonló érdeklődésű szellemi társakra, illetve szülei sem támogatták törekvéseit, ezért John tipikus lázadóként viselkedett. Szabadidejében előszeretettel kísérletezett különféle vegyi anyagokkal a kémiai reakciók hatásait kutatva, ekkoriban kapta el a rockzene szele, és persze az autóversenyek iránti lelkesedés is. Magánakcióit

> „Méghogy a Doom 3 korszakalkotó... egy korszak talán utolsó testes példánya, s ez így van rendjén."

Értékelőrendszer

Emlékszem, mikor a most használt értékelési rendszert bemutattam Mocsynak, fennakadt azon, amilyen szigorúsággal az eredetiséget szerettem volna mérni. Azt mondta, hogy így még a Doom 3 sem kap 90%-nál többet. Elmosolyodtam – épp ez a lényege. Emelkedjenek ki a korszakalkotó játékok – a szimplán jók maradjanak a jók között! – Lucas

a „felnőttek" azonban sokszor nem nézték jó szemmel, minek következtében a fiú végül kénytelen volt másfél évet eltölteni a fiatalkorúak intézetében (bár a srác zseniális szellemiségéről a benti pszichológusok már annak idején áradoztak)… Persze, amint megtalálta élete értelmét, a számítógépes programozást, az említett negatívumok is hamar eltűntek. A nyughatatlan szellemű ifjú programozó tudásvágytól vezérelve megpróbálkozott természetesen a műszaki egyetem elvégzésével is, de csaknem egy év után lelépett,



mert több tanárával szinte ölre menő szakmai csatákat kellett vívnia (s mint utóbb kiderült, joggal, ugyanis oktatóihoz képest Carmack már akkor többet tudott a programozásról). Ezt követően azonban csakhamar bekövetkezett élete első igazán fontos eseménye a karrier útján: egy bizonyos John Romero szerződtette őt cégéhez, a kansasi Softdiskhez, ahol olyan emberek is dolgoztak akkoriban, mint például Tom Hall. Néhány év eltelte és a komolyabb sikerek (valamint pénzek) bezsebelése után végül eléggé nyilvánvaló lépés következett: John 1991-ben Adrian Carmackkal (aki egyébként nem rokona) és Romeróval létrehozta az id Software-t. A cég profilját természetesen már a kezdetektől alapvetően meghatározta Carmack háromdimenziós grafika iránti elkötelezettsége. Ennek jegyében készült el legelső 3D-s

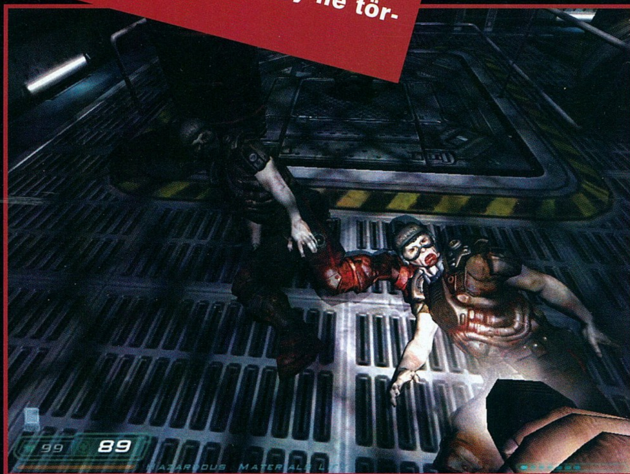




engine-je, amely perspektivikus ábrázolásával és új technológiák egész sorának bevezetésével (pl. textúrázás, poligonális pályaszerkesztés, alapszintű fénykezelés stb.) világújdonságnak számított. A platformjátékok megközelítésétől mind jobban elszakadva az id programozóinak fő célja akkoriban egy olyan úttörő technológia kifejlesztése volt, amelyben végre nem kellett az egész pályát kirajzolni, hanem mindig csak az éppen aktuális helyszínt úgy, ahogyan azt a játékos maga is látná. Mivel a feldolgozás céljából kiválasztott Escape from Wolfenstein (és a többi hasonló korabeli játék is) alapvetően harcrendszerű volt, a pontos célzás elősegítése érdekében meg kellett jeleníteni a képernyő alján a fegyvert is. „De hiszen ez pont olyan, mintha a kezünkben lenne a puska!" – hangzott a felkiáltás. És lőn, az Úr 1992. esztendejében megszületett vala a First Person Shooter játékstílus. A Wolfenstein 3D 1992 májusában hatalmasat kaszált (csakúgy, mint folytatása, a Spear of Destiny), mely játékról amúgy szerintem csak az nem hallott, aki élete utóbbi 12 évét áram nélkül, mélyen a hó alá temetve valamelyik antarktiszi kutatóbázison töltötte. Ennek köszönhetően az anyagi szempontból a legelső idők óta független id már akkoriban is szinte behozhatatlan technológiai, és anyagi előnnyel vághatott neki a következő nagy projektnek, melyet Doomnak hívtak...

A Doom – hagyaték. A Doom készítése során Carmack természetesen még tovább tökéletesítette a már meglévő 3D-s engine-jét. Ennek a munkának egyik legfontosabb eredménye a poligonok struktúrájának megváltoztathatósága lett, hiszen addig nem léteztek önálló, tehát ténylegesen háromdimenziós kialakítású tereptárgyak a játékokban. Az ún. bináris térleképezés segítségével azonban ennek nem volt többé akadálya, s így – bár a karakterek modellezése természetesen továbbra is sprite-megközelítésű maradt, hiszen az akkori hardveres fejlettségi szinten még álmodni sem lehetett valós időben mozgó, poligonális karakterekről – a látvány sokkal reálisabb, egységesebb lett. Az alapkoncepció szerint a játék az 1978-ban készült, nagy sikerű Alien film világát,

„A Doom 3 olyan, mintha az eddigi id játékok összegzése lenne, mereven ragaszkodva azok örökségéhez, de a lehető legmodernebb technikát felhasználva. Kevés a kivétel a helyszínek között, ahol nem a félhomály uralkodik, s azok is többnyire vaksötét szakaszok, amelyeken vagy látjuk, mi történik, vagy lőjük, hogy ne történjen."



hangulatát dolgozta volna fel, de a bombasikerű alkotás felhasználásáért a stúdiók már akkoriban is csillagászati árakat kértek, túlságosan sokat ahhoz, hogy az id belevághasson a projektbe. Mindenesetre a fiatal, tettvágytól fűtött programozók egyáltalán nem estek kétségbe, és a jogok megvásárlása helyett végül saját világot kreáltak démonokból és az elképzelhető legocsmányabb teremtményekből. Gondoljátok csak el, mennyivel nehezebb egy néhány pixelből álló (ráadásul csak „szimulált" 3D-s, valójában sprite-alapú) karakternek rémisztő külalakot kölcsönözni, mint manapság, egy sok ezer poligonból álló-nak. A srácoknak ez mégis sikerült! Azonban a Doomot mégsem csak grafikája és hangulata miatt tartják mérföldkőnek a számítógépes játékok történetében, hanem azért is, mert a világon elsőként ez a szoftver vezette be a multiplayer fogalmát! Ugye, mekkorát fordult a világ? Ma már anyagilag szinte tuti bukta egy olyan játék, melyben nincs multiplayer opció (említeném például az egyébként zseniális Undyingot, vagy emlékezzetek vissza, négy évvel ezelőtt Carmack a Doom3-nál is teljesen elutasította ezt a játékmódot, nem is akart vele foglalkozni, de aztán a többiek – valószínűleg a cég anyagi szempontjai, illetőleg a piaci verseny miatt – jobb belátásra bírták. És milyen jól tették!). Szintén a Doom volt az első olyan játék, melynek engine-jét licenc útján értékesítették, mégpedig a Raven szintén nagyon sikeres, Heretic című szoftveréhez. És ha már a Doom korszakos jelentőségénél tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a manapság már szintén óriási divatnak számító modkészítés lehetősége mellett sem. Akkoriban ez a fog-









lalatosság még többnyire csak szakavatott programozók kiváltsága volt (főleg a Doom Editor és a PC inkompatibilitási problémái miatt), azonban Carmack nagyon hamar felismerte az ebben rejlő bődületes lehetőségeket, és inkább támogatta a lelkes amatőröket, nem úgy, mint legtöbb versenytársa a piacon (annak ellenére, hogy a program egyes részeinek önkényes megváltoztatása jogi szempontból valóban nem megengedett). Többek között Tim Willits is úgy került az id-hez annak idején, hogy gyártott néhány igazán profi Doom pályát, amelyek felkeltették Carmackék érdeklődését. Johnra egyébként ezért is felnéznek az emberek – pályafutása alatt mindvégig azon volt, hogy maximálisan segítsen minden fejlesztői vagy rajongói próbálkozást. Játékai forráskódját lassanként nyilvánossá tette, az összes lehetséges eszközt a modkészítők rendelkezésére bocsátotta, állandóan ellátta őket technológiai útmutatásokkal. De említhetném akár a Doom 3 E3-as verziójának ellopását is. Abból a változatból lelkes amatőrök további pályák tucatjait készítették el (mindamellett meglepően jókat is!), és Carmack, ahelyett hogy perrel fenyegetőzött volna, inkább patch-et (!!!) írt számukra a build egyes hibáinak kiiktatása céljából! Ha jobban belegondolunk, ez a hozzáállás azért nem semmi...
A Doom megjelenése után kemény időszak kezdődött az id életében. A tervezői részleg többsége elhagyta a céget, és a következő nagy dobás, a Quake is minden korábbinál keményebb csatákat szított a csapaton belül. Úgy hiszem, ez volt az első és utolsó alkalom, hogy az id megpróbált kilépni önnön árnyékából, mégpedig egy olyan koncepcióval, amely a korábbiaktól merőben eltérő volt. A Quake ugyanis tipikusan fantasy RPG-nek indult, amelyben a stílus klasszikus jegyei ötvöződtek volna (trollok, varázslók, sárkányok, gonosz és jó istenségek, lovagok, valamint különféle magányos hősök a mágia eszközeivel felvértezve, kezdetleges fejlődésrendszerrel). Szó sem volt azokról a helyszínekről, karakterekről és legfőképpen fegyverekről, amelyek a végleges verzióban végül helyet kaptak. Ehhez képest a Quake lett minden idők első, összes elemében poligon FPS-e, mégpedig mágia és szuper képességű hősök nélkül, ráadásul már lehetőség nyílt benne hardveres gyorsításra is (nem beszélve a később megjelent GLQuake-ről, amely egyben a 3dfx saját 3D-s programnyelvének, a Glide-nak döntő befolyását is megszüntette). A Quake-történet végül aztán csak jóra fordult, sok-sok pénzt hozott, és innentől kezdve az id valamennyire saját sikerének foglya lett. Jött a Quake 2, majd a Quake 3; utóbbi a piaci igények kielégítésére kizárólag többjátékos opcióval, s egyúttal megkezdődött az engine-ek „nagyipari" licencelése.

A Doom könyv

Steven L. Kent amerikai származású újságíró lelki fülei előtt valószínűleg igen jó érzékkel képződtek meg a pénztárgép eljövendő csengésének bűvös, és fokozottabb nyálelválasztást gerjesztő hangjai, ezért biztos, ami biztos alapon már a Doom 3 fejlesztésének kezdetén belefogott „The making of Doom 3: The official guide" című könyvének megírásába, mely részletesen tárgyalja a játék fejlesztésének körülményeit, sok-sok interjúval, exkluzív információval, sztorival. A könyv augusztus 1-jén jelent meg a tengerentúlon $ 13.29-ért, az Osborne/McGraw-Hill gondozásában, s valószínűleg igen jól fogy. Hazai terjesztéséről egyelőre nem lehet tudni, de biztosra veszem, hogy lesz, aki fantáziát lát majd a magyar változat kiadásában is. Aki pedig kíváncsi az angol nyelvű változatra, az a homelan oldalán leadhatja a rendelését. – Sz@by?

A Doom 3 engine. Az id grafikus motorjaival folyamatosan arra törekedett, hogy látványban minél jobban igazodjon a valósághoz. A Quake 3 már egészen jó textúrázási megoldásokat kínált, mégpedig viszonylag magas poligonszám és nagy bejárható terület mellett, azonban egyvalami így is hiányzott. Egy olyan tényező, amelyik alapjaiban határozza meg a látvány közelítését a valóságos környezethez: ez pedig nem más, mint a fény-árnyék viszonyok valós idejű leképzése. Annak idején, például a Doom, majd még inkább a Quake esetében sokan panaszkodtak a játék egyhangú, unalmas színvilágára. Nem gondoltak azonban arra, hogy a 8-bites kijelzők hőskorában az egyetlen megoldás, amellyel legalább kezdetleges fény-árnyék hatásokat lehetett létrehozni a felületeken, az a színek különféle árnyalatainak keverése volt. Ezért a számítási igények megzabolázása végett szükség volt a felhasználható színek számát is limitál-



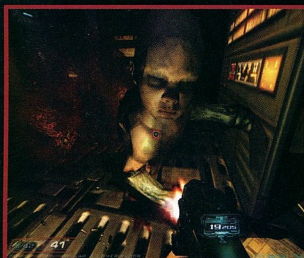




ni (a gondot majd csak az OpenGL-re való áttérés oldotta meg, de erről később).

Visszatérve az eredeti gondolatmenetre, Carmack számára tehát a valós idejű árnyékok leképzése lett a következő cél, és 1999 novemberétől kezdve csak ennek a munkának élt. A Quake 3: Team Arena fejlesztésében már részt sem vett, ehelyett folyamatosan teszt-engine-ek megírásával foglalatoskodott. Ezekből mintegy tizet dobott a kukába, míg nagyjából összeállt előtte a helyes út képe. A motor megírásának természetesen több fontos feltétele is volt. Először is, a kor hardvereinek el kellett érniük egy olyan szintet, amelyen már érdemes volt programozni. Másrészt tudományos alapokon is meg kellett érteni az emberi látás, valamint az agyban létrejövő kép alkotásának mechanizmusát, tanulmányozni az árnyékok dinamikáját, grafikus úton, algoritmusok révén modellezni azokat a sokténvezős fénystruktúrákat, melyek az emberi szem számára egyébként természetesek. De ha már szó esett a hardveres feltételekről, szeretném közbevetni – miközben persze egyáltalán nem akarom csökkenteni a programozó érdemeit –, hogy Carmack olyan eszközök (elsősorban videokártyák) tesztpéldányain is dolgozhatott, melyek majd csak egy-másfél év múltán kerültek kereskedelmi forgalomba, és szintúgy elérhetetlenek voltak a fejlesztők legnagyobb része számára. Ez azért igen nagy előnyt jelenthetett, hiszen a megszokott rend így részben megfordult: nem csak a hardver határozta meg a szoftvert, hanem egyúttal a programozói igények is kijelölték a hardver fejlesztésének fő irányait (hozzáteszem, már a Doom első részének megjelenésekor is rajongók ezrei vettek csillagászati áron 486SX/DX gépeket csak azért, hogy a játékkal szórakozhassanak. Ebből is látszik, milyen hatalmas befolyással volt az id kezdettől fogva a hardveripar egészére!).

Amikor az új Doom motor, ezen belül is a fény-árnyék struktúrákra alapozó megközelítés nagyjából körvonalazódott, Carmack fejében kigyulladt az a bizonyos villanykörte (naná, hogy már az is dinamikus árnyékokat vetett Johnny sűrűn bump-mappelt agytekervényeire:): ha létezik játék, melyhez az új technológia összes vívmánya 100%-ban passzol, akkor az bizonyosan a Doom! És innentől kezdve nem volt megállás... Az id másik két tulajdonosa, Adrian Carmack és Kevin Cloud eleinte hallani sem akartak az ötletről, de John hajthatatlan maradt, s végül odáig ment, hogy 2000 nyarán választás elé állította tulajdonostársait. Vagy dolgozhat a Doom 3-on, vagy szépen szedi a sátorfáját, és „a viszont látásra"! Ezzel a kérdés nyilván el is lett döntve, hiszen ki merné felvállalni egy Carmack nélküli id vezetését? A játék tesztverziója 2001-ben már be is mutatkozott a MacWorld Expón tartott GeForce 3 prezentáción, és valósággal sokkolta a közvéleményt. A Doom 3 engine mindamellett nem csak a technológia tekintetében jelentett új fejezetet a cég történetében. Ez volt az első eset, hogy a korábbiakhoz képest valami teljesen





Multiplayer

A Doom 3 a multiplayer terén is őse reprodukálását tűzte ki célul maga elé. Nem tartalmaz többet, mint négy pályát, és egy modellt, melynek négy színével különböztethető meg a maximálisan négy játékos, akik vagy deathmatch-et, vagy team deathmatch-et, vagy ha feleannyian vannak, tourneyt (brr... F2F-t) játszanak. Van valami vonzó ebben a minimál-megvalósításban. Meggyőződésem, hogyha nem is tömegméretekben, de népszerű lesz. A per pixel sebzésszámításnak, s a kis pályákon iszonyatos tempójúnak ható sprintnek hála minden eddiginél nehezebb a másik eltalálása. Továbbá a Doom 3-ban nincsen puska, ami egy lövésre rendezné a kérdést. A Q3-ban például egy időnyi gyakorlás után a railgunnal nem céloztunk, hanem ha megláttuk az ellenfelet, rárándult a kezünk és lelőttük – ez az, ami itt nem fordulhat elő. A legtöbb fegyver sorozatvető, s azoknak roppant kemény a dolga – viszont ez kissé túlsúlyba billenti a területre hatók hasznosságát. A gránátnak – különösen, hogy indulási tartozékként adják – ilyen jelentőségét például már régen láttam. Teljesen biztosan még nem állíthatom, hogy a multi játékmenete kiegyensúlyozatlan, nem volt még alkalmam elég sokat játszani vele, de a hálózati kód már ez alatt a kevés idő alatt is kiakasztott, ami önmagában elégséges probléma. Megesett, hogy a pingem 50-ről 700-ra ugrott, s a lag néha nem engedett ki kis, leggyakrabban ajtók környékén kibökött területekről. Az id-nek szokása volt publikus multiplayer tesztet hirdetni – kár, hogy most elmaradt. Ezeket a problémákat azonban feltehetően patch-ek letisztítják majd, megjelenik az OSP is, és a profik körében a nehézsége miatt újból kedveltté válik a Doom-multiplayer. De Flatnek szinte mindig más a véleménye, figyeljünk oda! – Lucas

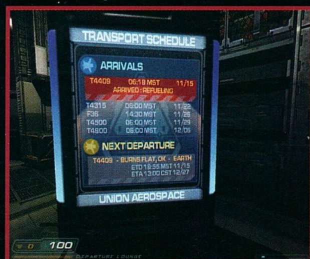
Ne számítsatok semmi olyasmire, mint amit a Doom első két része okozott a harmonikus családi életekben és párkapcsolatokban. A Doom 3 multiplayer része gyenge, harmatos, lassú, kiforratlan, nem jól balanszolt, unalmas és különben is csak azért van benne, mert Doom nem jelenhet meg Multiplayer támogatás nélkül. Eleinte csak 4 ember játszhatott egyszerre, már létezik patch ami 32 emberig feltornázza a cuccot, de szükségtelen, még nincsenek szép nagy pályák (gyanítom nem is nagyon lesznek, lévén az engine a labirintusos megoldásokat sokkal jobban szereti.), és a netkód is kaka. Lesznek javítások az biztos, de abban is biztos vagyok, hogy a Clanbase által indított Doom 3 multi kupa jövőre már szinte teljesen üres lesz. Ha nem, akkor tévedtem, de nem szoktam olyat tenni, úgyhogy Brazillal egyetemben lassan kinevezném magam orákulumnak mindjárt. Förtelmes a multiplayer, óva intek tőle mindenkit, persze egy próbát megér. Talán másfél év múlva, az optimalizációk hatására játszható lesz teljes mértékben. Egyedül a kooperatív játékmód modját várom nagyon, na az überzsír lesz, ha végre megjelenik. Persze azt sem az id heggeszti, hanem néhány kócos fiatal... - -=Flatline=-



újat alkottak, és nem az előző motort tuningolták tovább (sőt, továbbmegyek, ezúttal abban a tekintetben is merőben új volt a megközelítés, hogy a fejlesztés bonyolultsága miatt Carmack, pályafutása során először igen összetett, addig féltve őrzött programozási feladatokat is átengedett társainak). Persze forradalmi technológia ide vagy oda, valahol azért el kellett indulni, így a vezető programozó a munka elején Quake 3 kódrészekből építkezett, és majd csak a fejlesztés előrehaladtával párhuzamosan cserélte le ezeket. A munka oroszlánrészét természetesen a dinamikus árnyékok kezeléséért felelős algoritmus tökéletesítése tette ki. Adódik a kérdés, miért volt ez olyan bonyolult? Nos, egészen a kód létrejöttéig nem létezett grafikus motor, amely valós időben képes lett volna a fényviszonyok szempontjából valamennyi objektumot egységesen kezelni. Természetesen voltak próbálkozások, félmegoldások, érdekes kísérletek, de áttörés nem történt. Bármilyen szép volt egy játék, bármilyen jó modellekkel és textúrákkal dolgozott is, az árnyékolás mindegyiknek Achilles-ina maradt. Ha egy-egy helyszín feltűnően látványosra sikerült, akkor az egyedül a tehetséges grafikusoknak volt köszönhető, akik nagy érzékkel, egyenként festették meg valamennyi objektum árnyékát (ezek a második textúraként alkalmazott light-mapek, melyekkel korábban viszonylag sokat foglalkoztunk). A Doom 3 engine viszont már ún. per-pixel alapú megvilágítást alkalmaz. Ennek az a lényege, hogy nincsenek többé előre kiszámolt light-mapek, mert a motor minden egyes pixelre nézve külön-külön veszi figyelembe a fényességi adatokat. Általánosságban elmondhatjuk, hogy az új Doom technológia legnagyobb vívmánya az összes 3D-s objektum (pályaelem) és karakter egységes kezelése a megvilágítás szempontjából, tehát a fényviszonyokat illetően minden mindenre hatással lehet. A rendszer egyetlen apró negatívumát az jelenti, hogy mivel a dinamikus árnyékok kiszámítása roppant nagy erőforrásokat igényel, ezért nem lehet túlzottan sok poligont felhasználni sem a pályákhoz (a terek ezért olyan kicsik), sem pedig a modellekhez. Ez magával vonja ugyanakkor azt is, hogy semmiféle olyan eljárás nem alkalmazható együtt az



engine-nel, amely az egyes felületek geometriai módosításával jár együtt (hiszen a sokszögek száma ezzel is vészesen nőne). Ilyen például a displacement mapping, ahol a felület normálvektorai is módosulnak a megfelelő térhatás elérése érdekében, tehát a test geometriai jellemzői változnak (úgy is mondhatnám, ez esetben a térhatású „kitüremkedés" ténylegesen létező alakzat, nem pedig árnyékmintákkal való optikai „trükközés", mint amilyen például a bump mapping), továbbá ide tartozik az ATI által kifejlesztett Truform is. Szintén gondot jelent az engine számára az árnyékok éleinek valósághű megjelenítése, hiszen a lágy élű árnyékok leképzése ugyanúgy magas számítási igénnyel járna. Nem tudom, észrevettétek-e, de fenti soraimban van egy látszólagos ellentmondás. Arról beszéltem ugye, hogy mivel a Doom 3 engine által alkalmazott megvilágítási rendszer zabálja az erőforrásokat, ezért a számítási igény kordában tartása végett többek között nem lehet túlzottan sok poligont felhasználni. Eközben viszont a karakterek



Sz@by értékelése

Meg kell mondjam, veszettül nehéz feladat objektíven megítélni a játékot. Ez gondolom a mondataimból is kitűnt, hiszen kb. minden elmarasztaló kijelentésre jutott egy dicséret is. Egyik oldalról van ugye a Doom 3-nak számos olyan eleme, amitől nem voltam elragadtatva. A hangulat jó (bár pályánként erősen hullámzó), viszont egy idő után mégis kiszámítható. Pár óra játék elteltével kiismerjük a taktikát, szinte automatikusan lövünk a megnyíló ajtó mögé, hiszen számítunk a ránk ugró impre, lövünk a folyosó fordulójában, hiszen tudjuk, hogy előugrik majd valami, és az előttünk manifesztálódó szörny szemmel tartása közben automatikusan hátra is tüzelünk, mert hamar hozzászokunk, hogy ilyenkor szinte biztosan a hátunk mögül is érkezik valami. És még sorolhatnám... A szörnyek egyenlőtlen eloszlásáról már írtam, ezt nem ismételném, és szóltam a grafikai hiányosságokról is. A hangokról szándékosan nem ejtettem szót, de itt talán elmondhatom, hogy azokkal sem mindig voltam megelégedve. Tudom, könnyű okoskodni, de szerintem ennél sokkal, de sokkal félelmetesebb atmoszférát is lehetett volna teremteni a játékban. Ráadásul Dr. Betruger olyan klisé beszólásai a vége felé, mint pl. „a lelked most pokolra jut", vagy „eddig jutottál, de most meghalsz te is", meg hasonlók (pl. a gyerekes, rettentően gonosznak tűnni akaró nevetés), szerintem inkább megmosolyogtatók, mint félelmetesek. Iszonyú nehéz egyébként megmondani, hogy mennyire szabott korlátokat a játéknak a Doom korábbi öröksége, milyen mértékben kellett – akár kényszerűen is – követni az előző megoldásokat, és mi az, amit esetleg már nem lehetett megvalósítani. Ha horror játékról van szó, akkor a mérföldekkel elavultabb Alien versus Predator szerintem klasszisokkal félelmetesebb, ami egyértelműen jelzi, hogy nem feltétlenül, vagy nem kizárólag a grafikai színvonaltól barnulhat be a hárdkór gémereknél a kincstári alsó. Sőt, mondhatnám azt is, hogy a Monolith Bloodja közben ezerszer jobban féltem, mint ezúttal a Doom 3-nál (pedig hát ezek grafikailag még egy univerzumban sem említhetők). Az örök etalon pedig a Silent Hill 3 lehet, amely mint mondtam, maximális részletességen véleményem szerint nagyrészt hozza, de néhol még übereli is a Doom 3 grafikáját, atmoszféra, és félelmetesség tekintetében pedig talán össze se lehet hasonlítani a két játékot. De mint mondtam, az éremnek van egy másik oldala is. Az id legújabb művéről sugárzik a szaktudás, a technika, a profi hozzáállás. Az egész roppant egységes, maximálisan játszható, nincsen semmilyen idegesítő hiba, vagy irányíthatóság béli negatívum. Emellett tényleg gyönyörű, és hatalmas a hangulata. Különösen nagy elismerés illeti a fejlesztőket azért, mert a Doom 3-ban minden pillanatban történik valami. Pörögnek az események, leszakad valami, beomlik a fal, kiég a lámpa, felcsap a gőz, felugrik a lefejezett hulla, de a lényeg, hogy a játékos egyetlen másodpercre sincs nyugton, állandóan feszülten kell figyelnie. Jó ötlet volt egy külön horror témára szakosodott forgatókönyvíró beszervezése, mert így filmbe illő feszültségfokozó elemeket is belecsempésztek a játékba, minek következtében sokszor pont attól hág a feszültség a tetőpontjára, hogy nyugi van, és nem történik semmi, holott mi úgy érezzük, fog... Magyarul a Doom 3 nem feltétlenül végig darálás. <Bocsánat. Ez a mondat (a Magyarul-tól) paradoxon az utolsó előtti mellett, valamint túl sok újabb kérdést vet fel, szerintem a végén már nem kéne. – Lucas> Ha megjelenik a tervezett, két évvel ezelőtti időpontban, akkor még a ma is úgy beszélnénk róla, mint a valaha létezett legelképesztőbb, leghihetetlenebb számítógépi alkotásról. Most, 2004-ben azonban – bár nincs különösebb okunk panaszra –, a játék nem több, és nem is kevesebb, mint ami: folyamatos hentelés szépséges grafikával. Nálam a Doom 3 értékelése a következőképpen fest:

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	20	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 1500, 512 MB RAM, 2 GB HDD

ÖSSZESEN
90%



Lucas Z értékelése

Jöjjön hát a végítélet, tőlem már csak röviden! A Doom 3 jó, mint a Doom harmadik része, de mint különálló játék, nem több tapasztalt profik alaposságával összeállított pár napos szórakozásnál. Nem maradandó élmény. Annyira, hogy azzá váljon, sem megijeszteni, sem a látványával lenyűgözni nem tudott. <<korr nem birizgál plz>> Úgy érzem, azzal az esettel állunk szemben, amikor a hosszú ideig gyűlt hatalmas elvárások elé olyan produktum kerül, amely elég ahhoz, hogy ne könyveljék el bukásként. S ha valami nem bukás, akkor megfelel az elvárásoknak. S ha az elvárások hatalmasak, az is hatalmas, ami megfelel nekik. A név miatt tehát hajlamosak vagyunk beleérezni a nagyszerűséget a Doom 3-ba. De valójában csak a klasszikus fps-ek egyik utolsó, technikailag és tartalmilag is igényesen megmunkált darabja.

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 1500, 512 MB RAM, 2 GB HDD

ÖSSZESEN
86%

zavarba ejtően részletesek. Hogyan lehetséges ez? Nos, a megoldás abban áll, hogy bár a karakterek valóban nagyon aprólékosan kidolgozottak, ennek ellenére mégis viszonylag kevés poligonból állnak. Mindebben legnagyobb szerepe az említett per-pixel alapú rendszernek van, a pixel-shaderek alkalmazásával együtt lehetőség nyílik a bump mapek és a normal mapek használatára, ami roppant élethűvé, egyenetlen hatásúvá tud varázsolni még akár egyetlen kockát is! Ez a megoldás természetesen irgalmatlan sok munkaórát felemészt, hiszen először egy több százezer (!) poligonból álló változatot szükséges készíteni valamennyi modellhez, majd a kontrollpontok meghatározása után ezt kell leegyszerűsíteni egészen néhányezer sokszögig. Carmackék ehhez egy különleges, házon belüli megoldást használtak, bár hasonló módszer manapság már a 3DSMaxban, vagy a Mayában is létezik plug-in formájában. Az egyszerűsítési eljárás természetesen azt is magával hozza, hogy a kevésbé részletes karakterek ugyanúgy szögletesek maradnak (ezt sokszor tapasztalhatjuk a játék során, például a fejek körvonala esetében), más kérdés, hogy összhatásában a bumpok használata miatt baromi látványos és meggyőző! A brutálisan részletes grafika révén egyébként a játék úgy néz ki 640x480-ban, mint más program 1200x1024-ben, ami mindenképpen jó hír a gyengébb gépek tulajdonosainak!

Így a grafikai elemzés vége felé talán még egy dolgot mondanék, ami szervesen kapcsolódik a témához. John Carmack a Doom 3 engine-t eredetileg DirectX 8-ra írta, a kezdetekkor a GeForce 3-as kártya számított csúcsmodellnek (de még követendő példának is, Carmack el volt tőle ragadtatva. Teljesen jogosan, teszem hozzá, mert a korábbiakhoz képest olyan innovatív GPU azóta sem nagyon készült). A DirectX 9-es feature-ök integrálása a játék folyamatos csúszásának folyománya volt, nyilván alkalmazkodni kellett a piaci versenyhez, továbbá a súlyos rajongói elvárásokhoz is. Carmack több fórumon kifejtette, mennyire nem komálja a DirectX saját, Direct 3D programozási felületét, és hogy ahhoz képest az Open GL mennyivel többre képes. Ez azonban véleményem szerint nem egészen állja meg a helyét. A kijelentés mögött azért eléggé erősen meghúzódik az is, hogy Carmack a GLQuake óta hatalmas tapasztalatot halmozott fel az OpenGL programozása terén, míg a Direct 3D-t eközben mindvégig hanyagolta. Utóbbi felület is rendelkezik remek tulajdonságokkal, lehetőségekkel, ezért nem feltétlenül kell arra következtetnünk, hogy ez egy gyengébb platform csak azért, mert a Doom 3-at nem erre hegesztették.





Ja, és akiket esetleg érdekelnek a pontos fejlesztési adatok, azok kedvéért elmondom, hogy a Doom 3 programozása főként Dell, illetve Alienware számítógépeken folyt, továbbá a Falcon Inc. is biztosított Tim Willits számára egy atombrutál gépet a teszteléshez. A művészeti részleg legfontosabb szoftverei a következők voltak: Maya, Lightwave, Zbrush, 3DSMax, Photoshop, továbbá felhasználták az Incredibuildet (Xoreax), a Visual Assistet (Whole Tomato), az Alienbraint (Avid), és a Microsoft Visual Studio szoftverét is. A fejlesztés mindamellett nem volt éppen akadálymentes. Történt például olyan baleset, amikor az elsődleges fejlesztői szerverben lévő merevlemezek egyszerre adták át magukat az örökkévalóságnak, mégpedig a RAID alrendszerrel egyetemben. Ekkor a csapat a két IDE HDD-ből álló (!) RAID rendszeren kényszerült folytatni a munkát, azaz a Doom 3-at két héten át egy 79 dolláros RAID kártyával, továbbá két darab, egyenként 100 GB-os merevlemezzel „megáldott" régi gépen fejlesztették! Szóval meg lehet könynyebbülni, kinek kell itt SGI, nyugodtan programozhatjátok Ti is a Doom 4-et odahaza a konyhaasztalon!:)

(Szeretném itt megjegyezni, hogy a Doom 3 engine fent szereplő technológiai taglalása végül eléggé le lett egyszerűsítve, mert úgy éreztük, egy Doom 3 bemutatóban nem biztos, hogy mindenki szeretne stencil bufferekről, meg shadow volume-ökről olvasni oldalakon keresztül. Ezért az innen kivágott mintegy 3 oldalnyi anyagot valószínűleg a következő számban, amolyan „3D rovat plusz"-ként olvashatjátok majd).

Grafika és pályatervezés. Most már talán viszonylag könnyebb a dolgom, hiszen a motor kivesézésével közelebb kerültünk a grafikai színvonal méltatásához is. Itt csak néhány olyan meglátást szeretnék megosztani veletek, amiről eddig nem esett szó. Gondolom senkit sem lep meg, ha azt mondom: a Doom 3 az általános vélemények szerint a valaha megjelent legszebb PC-s játék. Bár, a szép fogalma relatív, talán helyesebb lenne azt mondani, hogy a legfejlettebb grafikával rendelkező játék... Mert fene tudja, tényleg nagyot üt, főleg high-end gépeken, ugyanakkor ebben a stílusban is találni alkotásokat, melyek szerintem minimum hozzák ezt a színvonalat. Példaként említeném a Silent Hill 3-at, amelynek multitextúrái, karakterei, és fény-árnyék rendszere úgy vélem egyaránt megütik a Doom 3 szintjét. Sőt, néhol tán rá is vernek... De ettől persze még nem akarom leszólni Carmackék újszülött gyermekét, mert a Doom 3 minden ízéből, minden pixeléből süt a profizmus, a maximalizmus. A tárgyak egészen elképesz-



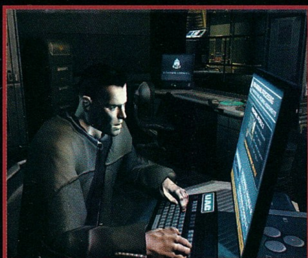


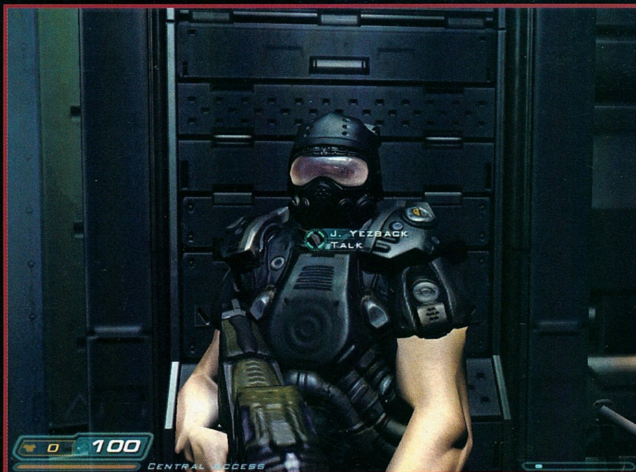
tően néznek ki, még a legkisebb csavarhúzó is mértani precizitással lett megszerkesztve, lemodellezve. Elképzelni is nehéz, hány ezer munkaórát, hány átvirrasztott éjszakát jelentett mindez a fejlesztők számára. Az események helyszínéhez képest a pályák viszonylag változatosak, legalább is próbálnak annak tűnni (néhol több, másutt kevesebb sikerrel), a színek valóságosak, büntetnek a textúrák. Külön kiemelném a nyálkás felületek modellezését, ami a multitextúrázással együtt eddig nem látott realizmust eredményez! Egyébként a DirectX9-es effektusok sora nem olyan túl vaskos, viszont például a levegő megremegését előidéző hő-effekt döbbenetesen jól néz ki! Roppant hatásosak a kültéri pályarészek is, melyek érthetően nem nagyok, de hihetetlenül mutatnak, az ember a szó szoros értelmében pokolra kívánja az ilyenkor közeledő szörnyeket, melyek elvonják a lehetőséget a környezet tüzetes megszemlélésétől. Gratulálnom kell a pályatervezők teljesítményéhez, akik rendkívülit alkottak! Főleg egy ilyen motor mellett, ahol nincs lehetőség túlzottan nagy terekre, és ezért ügyesen ki kell használni minden apró helyet. Ha jobban megnézitek, a pályák leginkább egymás fölé építkeznek, de a zseniális elrendezésnek köszönhetően végig izgatottan megyünk előre, és azt, hogy óriásiak. Pedig ez részben illúzió, designeri fogás, ámbár kétségkívül professzionális! Szintén a grafika minőségét szokta jellemezni a programhibák megléte, vagy hiánya. Ebben a tekintetben úgy érzem, az id hozza megszokott formáját, ugyanis nem tapasztaltam grafikai bugokat a játékban, azaz nem voltak textúrahibák, egymásba, illetve a falba lógó testrészek, és jól teljesített a ragdoll effekt is. Mindössze két olyan problémát véltem felfedezni, ami talán említésre érdemes. Az egyik, hogy játék közben néhány alkalommal a kék képernyő pillanatnyi felvillanásával, majd kilépéssel meghalt a program, rosszabb esetben az egész operációs rendszer (de ez egyébként lehet, hogy csak az én gépem hibája, mert a többiektől ilyesmit nem hallottam). A másik, hogy esetenként a system menüponton belül végzett grafikai beállítások végül teljesen más értéket vettek fel, mint ahogyan azt előtte meghatároztam. Nem tudom, ennek mi lehet az oka, noha a beállítások érvényesítéséhez a pálya újraindítása is szükségeltetik, mert az engine a program futtatása közben nem képes új beállításokkal lerenderelni a jelenetet. Na de ennyit a bugokról, a lényeg, hogy a Doom 3 ezen a téren szintén nagyon rendben van.

Azonban – és most remélem nem fogtok megkövezni érte –, az elmondottak mellett számos olyan eleme van a grafikának (roppant magas színvonala ellenére), amit erősen kifogásolok. Először is. Volt ugye egy E3-as prezentáció, aminek anyagát annak rendje-módja szerint (sajnos manapság ez megy) 2002. októberében el is lopta valami észlény. Na most az a problémám, hogy abban a három pályában több olyan úttörő grafikai részlet is volt, ami a végső játékba nem került bele, bár ez hatványozottan igaz a hangulatfokozó elemekre. Lehet, csak én látom rosszul (majd Ti eldöntitek), de a mára legendás „wc-jelenet" után azt vártam, hogy a Doom 3 tele lesz a számomra egyértelműen legnagyszerűbb, legmeghatározóbb grafikai (és egyben hangulati) elemmel, a lengő lámpákkal. Hogy milyen atmoszférája van a fénytestekkel együtt mozgó árnyékoknak, és parázni, előbújik-e valami a sötétségből, azt gondolom, nem kell ecsetelnem. Számomra az előzetesek alapján egyértelműen EZ volt A Doom 3 feeling alfája és omegája, a vizuális extázis non plusz ultrája! Ehhez képest vi-

Carmack a Doom 3-ról

A slashdot.org fórumán John a következő módon kommentálta művét: „Büszke vagyok a Doom 3-ra! Úgy gondolom, ez a legjobb játék, amit eddig csináltunk, minden várakozásomat felülmúlta. Tudom, hogy ez elég közhelyesen hangzik, de ez az igazság. Amikor a technológiát elkészítettem, volt egy elképzelésem arról, hogy mi is lesz majd belőle, de az eredmény sokkal jobb lett, mint amire számítottam. Szerintünk elég sok embernek tetszeni fog." – Sz@by





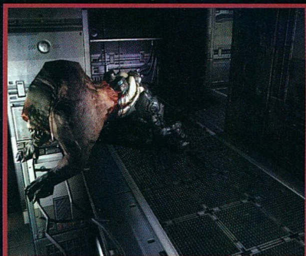
francnak van a Doom 3-ban egy nagyszerű, sőt, büntető fizikai engine, ha ennek majdnem zérus jele van a játékban??! Megint csak kénytelen vagyok előjönni a Half-Life 2-vel. Ott a fizika – mint többször láthattuk –, a játékmenet integráns, majdnem hogy esszenciális része. Nem csak úgy van, hogy legyen már olyan is. De szintén jó példa lehet a Max Payne 2, ahol a fizika ugyan semmivel sem szól bele jobban a játékmenetbe, mint a Doom 3-ban, viszont mégis minden pillanatban jelen van, állandóan megmutatkozik valahogy, és például eszement jól néz ki, amint a lelőtt ellenfél borít magával mindent! Ami a rongybaba fizikát illeti, a Doom 3-ban az is szuperül működik, illetve mit is beszélek, működne, mert ugye mit is csináltak a jó öreg programozók? Patch vagy a .cfg turkálása nélkül (gondolom, a teljesítmény növelése érdekében) a hullák azonnal elenyésznek (magyarul a ragdoll effekt számára nincs lehetőség, amin keresztül megmutassa magát)! Taps! A fizikai modellezés így a hordók, vagy a dobozok taszigálásában merül ki (bár az is előfordult, hogy megküldtem a polcot rakétával, a dobozok pedig meg se moccantak). Hangulati elemként ugyan előfordulnak olyan részek, ahol valami leszakad/összedől/beomlik, viszont szerintem ez kevéske. Én inkább azt vártam volna, hogy a fizika nem csak egyszerű látványelem lesz, hanem valamilyen fokon beleszól majd az események menetébe (mint ahogyan ez 2004-ben talán már el is várható).

Végszóként annyit mondok, hogy számomra nagy élmény a Doom 3, és semmiképpen sem csalódás. Kétségtelenül vannak hibái, akadnak ennél jobb, mélyebb élményt nyújtó játékok, de a fejlesztők akkor is megérdemlik a dicséretet. Bár többször is kritikus voltam a játékkal szemben, (jóllehet, ez valahol feladatom is, mert a végig tömjénező cikkeknek semmi értelmét nem látom), alapvetően azért mégiscsak meg vagyok elégedve! Sz@by voltam. Uff!

Végszó, még nem a végszó jön, kavartok itt összevissza. Ám, ha kettő kell, hát legyen, ezért a szép hosszú, tartalmas felvezetésért, no meg a technikai felvezetésért igazán megérdemled, és különben sem én vagyok a direktor, csak Lucas. Szóval impressziók és konklúziók jönnek, játékélmény, a maga egészében elemezve, bármennyire is ódzkodom tőle, ha már ti így szeretitek, hát alcímes tagolással.



Játékélmény, a maga egészében. A Doom 3 – azzal, hogy igyekszik tartani magát őséhez, melynek létrehozásakor tudták, műfajteremtőként háttértörténetével szemben még különösebb elvárásokat nem támasztanak – azt műveli halálos komolysággal, amit ma már legkevesebb meg szokás mosolyogni. Érdekes módon jól megy neki. Az id mintha képes lenne úgy koncepciót alkotni, hogy az függetlenítse magát a piac többi szereplőjétől, és önmagában látsszon tökéletesnek. Klasszikus fps-t kívántak létrehozni, s a klasszikus fps-ekhez a világmegmentés illik, lehetőleg a teljes elpusztítására törő gonosz tudósnak, a hozzá vezető út során leméssárolandó pár másik megátalkodottnak, s magának a pokolnak a szövetségével szemben. Bármennyire is nevetségesen hangzik, sikerült elérniük, hogy fagyott arccal olvassuk az áldozatok állandó társunkat jelentő – mint Flatline mindjárt jól leleplezi, System Shock 2 koppintás – személyi adattárolónkba letölthető elhagyott hangüzeneteit, s ne röhögjük el magunkat, mikor alászállunk a pokol egy az egyben középkori elképzelésekből épített fortyogó bugyraiba. Az id bebizonyította, hogy lehet még élvezni a régi iskola eszközeit, ha valaki a megfelelő körítéssel produkálja őket.



Ugyanez a mondat igaz hiánytalanul a single player játékmenetére is. A pontosabb, valóságra támaszkodó összehasonlítás kedvéért a megjelenés előtt pár nappal elővettem a Doom II-t, s most is tökéletesen élveztem. Ebben persze még nincs semmi érdekes, a meglepetés akkor ért, amikor a Doom 3-ból ugyanazt a hangulatot éreztem kiszűrődni, mint amit a II újra-kipróbálása során tapasztaltam. Azt, amit régen egyszerűen fps hangulatnak hívtam, de a SiN – Half-life, s legutóbb a Far Cry után el kellett különítenem. Méghogy a Doom 3 korszakalkotó… egy korszak talán utolsó testes példánya, s ez így van rendjén.

Ezt a hatást azonban nem lehet 10 év után változatlan eszközökkel elérni, mert abból már, akármekkora is a játékosban sóhajtozó nosztalgia, csak szánakozó pillantások, lebiggyesztett ajkak születnek. Akkor elég volt, hogy a szörnyeket nyomasztó színű pixelekből ijesztő alakzatban rakták össze, vörösre festették az eget, s fakó tónusúra a falakat, a távolba esetleg sötétlő épületek foltjai kerültek, máris jó darabig félve tettük minden lépésünket. Hogy ugyanez újra létrejöhessen, ahhoz már olyan technika szükséges, melyről három éve suttog mindenki. „A Doom 3-ban minden igazi árnyékot fog vetni. A Doom 3 lesz a legsötétebb játék, és vagy a zseblámpáddal világítasz, vagy shotgunt szorongatod." És lett. A Doom 3 minden idők legsötétebb játéka, a szó legszorosabb ér-



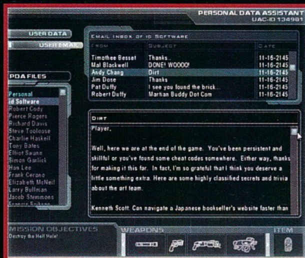
telmében. Kevés a kivétel a helyszínek között, ahol nem a félhomály uralkodik, s azok is többnyire vaksötét szakaszok, amelyeken tényleg vagy látjuk, mi történik, vagy lőjük, hogy ne történjen. Mivel ennek a tetejébe még megannyi ijesztgető-script is került – előttünk a falat kifeszítő, mögöttünk a szellőzőből lemászó, mellettünk a csöveken végigrohanó szörnyek – az első pályákon ez még valóban félelemmel, szorongással tölti meg az előrehaladást, de egy idő után rutinná válik a lámpa és a puska felváltott kapkodása. Nem, nem zavaró, bármennyire is megszokjuk, az unalom ellen dolgozik, s a Doomon sem félt már senki a tizedik térkép után, tehát ha jóindulatúak vagyunk, hagyománykövető is. A Doom 3 forradalmi fény-árnyék kezelése tehát nem hatástalan, de a megszokás kinél hamarabb, kinél később így is – úgy is megöli a rettegést, marad tehát a lövöldözés élménye, ahogy régen. Az alapozás azonban a helyén.

id-ötlen humor

„Köszönjük, hogy megvásároltad a Doom II-t. Reméljük, ugyanannyi örömöt jelentett neked a játék vele, mint nekünk az elkészítése. Ha nem, akkor valami komoly baj van veled, különös, összeférhetetlen alak vagy. Minden barátod azt gondolja, hogy Doom II őrült jó. Naná, hogy a Doom II az id Software védjegye, copyright 1994-95, szóval úgy szórakozz vele! Ha kalózmásolattal játszol, a pokolra kerülsz!"

A szöveg, amely mindenkitől búcsúzott, amikor kilépett az előző részből, alatta a játékot létrehozó 8 névvel. Ma már sem a stílus, sem a 8 ember nem megengedhető a felnőtté vált játékipar AAA kategóriájában. Ennek ellenére az id id maradt, s ha immár több név is sorakozik mögötte, most is adtak valamit, ami a borzongás után jóízű mosolyt csal a játékos arcára. (Aki még nem játszotta végig, és szereti saját szemével felfedezni az „easter eggeket" az ne olvasson tovább!) Az ásatás pályáján sejtve a végső, nagy megmérettetést, a mellléküregekben az utolsó csepp kis tápért kutatva egyszer csak fennakadt a szemem egy téglán. Az id jele volt belegravírozva. „Hehe, ez jópofa, akkor már biztos a vége felé járok" – gondoltam, aztán felfedeztem, hogy tégla benyomható. Cselekedtem hát, s egy külön kis szentélyre bukkantam, melynek oltárán egy PDA feküdt. Letöltés közben azt írta ki, az id software tulajdona, s belepillantva e-mailek seregét láttam. A csapat minden tagja küldött egy üzenetet, Carmackék egy köszönettel megelégedve, némelyek viszont egész pletykagyűjteményt összeállítva az id-ről – még egy ok, amiért érdemes elvinni odáig. Hopp, egy utolsó dolog! Ha gondod akad az egyik tároló felnyitásával, nézd meg a www.martianbuddy.com-ot, a te haverodat! ;) – Lucas

A hangulatkeltő technikák persze csak egyik oldalát adják a játékélménynek. Ha a pályák laposak, a fegyverek használhatatlanok, a szörnyek unalmasak, az előttünk táncoló árnyékok legfeljebb egy ellenszenves fintort érnek. A fenti lehetőségek persze esélytelenek – az id védjegyének számító területre értünk. Kicsit meglepett, hogy még mindig a régi stílus szerint terveznek pályát – régebben ugye, mindenki fittyet hányt a már jó néhányszor felemlegetett „funkcionális dungeon" elvre. A Doom 3 térképei is mindössze fps térképek, alig-alig próbálnak valódi marsi bázisnak látszani (a pokol, az kivétel, abszolút kitesz magáért a pokolnak látszás terén, szinte Diablo-utánérzéssé fajul). Zegzugosak, nyakatekertek, technikásak, de ahogy haladunk rajtuk, képtelenek vagyunk elhinni, hogy valóban létezhet (létezni fog) ezekhez hasonló építmény. Nehéz újra megszokni, hogy egy hely láthatóan nem szolgál semmi egyebet – legyen bár olvasható elképzelt céljáról ezernyi információ –, mint azt, hogy végigküzdjük magunkat rajta. Megfordulunk majd az elméleti Mars-támaszpont labor szektorában, (régi id szokás szerint labor egyes-kettes-hármas-négyes pályákon) erőművében, hulladék-feldolgozójában, tranzit rendszerében, s még az összes többi helyszínen, amit valaki, aki játszott már az effajta indusztriális fps-ekkel, bele tud képzelni a listába, de sehol sem fog megütni minket a valóságra ismerés érzése. Sokkal inkább a déjà vu, ahogy felfedezzük a helyszínek nekünk tervezett menetét. Egy idő után visszaáll a gondolkodásunk a régi sémára – zárva az ajtó... kapcsoló, létra, párkány, szellőző? Az egyiket mindig megtaláljuk. Olyat sem ma láttam utoljára, hogy egy fejlesztőcsapatnak legyen pofája a pálya bejáratát és kijáratát szinte egymás mellé helyezni, ám mire utóbbit ki tudjuk nyitni, kilométereket gyalogoltassanak. A pályák olyanok, akár a sűrűn megtömött, hézagmentes szendvicsek. Teljes bennük a helytakarékosság, mégis, ezeknek a viszonylag kis kockáknak a többszintes labirintusaiban órákon keresztül kell mászkálnunk és küzdenünk, mire átléphetünk belőlük a következőbe. Ezt is az id honosította meg. Az öreg kulcskártyás akadályoztató megoldás helyébe szerencsére – ha teljesen el sem vetették – kerültek azért fantáziadúsabbak. Hiányzó alkatrészeket kell visszajuttatnunk a helyükre, emelőket, darukat, szervizlifteket kell manuálisan a kívánt irányba manővereznünk, a kis személyi adat-asszisztensünkbe letöltött hangfelvételekből kell kihallgatnunk indítókódokat, s a felszedett PDA-k levelei is legalább annyiszor szolgálják a továbbjutást, mint ahányszor a történet felgöngyölítését, a beleélést (mint Flatline mindjárt jól leleplezi System Shock 2 mintára). Persze ezektől döntési szabadság még nem kerül a kezünkbe – ugyanúgy lineáris utakon vezetnek minket a feladványok, ahogy vezettek a Doomban, Doom II-ben. Mindez úgy hangzik, mintha negatív kritika volna, de ha felismerjük a játék mögött rejlő szándékot, nem az. A Doom 3 olyan, mintha az eddigi id játékok – a Quake 3 kivételével – összegzése lenne, mereven ragaszkodva azok örökségéhez, de a lehető legmodernebb technikát felhasználva.



A lehető legmodernebb technikával kapcsolatos kételyeimet már fentebb részleteztem, továbbhaladva a felsoroláson essen pár szó inkább a fegyverekről, melyek tárgyalása szintén az első Doom óta képezi létfontosságú részét az fps teszteknek. Nincs duplacsövű sörétes. Hiába takaróznak azzal, hogy a harmadik rész az elsőt mintául véve készült e téren is, ez már elég indok lehet a teljes lelombozódáshoz. De ha valakit még vígasztal, hát a többi, láncfűrészestül, chain- és plasmagunostul, rakétavetőstül, – most muszáj Flatet imitálnom: rákit láncsöröstül, mert ezt mindenki így mondja – BFG-stül azért még a helyén maradt. (A megjelenés előtt az oldalamat igazán nem is ezek hiánya vagy megléte fúrta – meglepetésemre a Berserk power up továbbra is serkent a tombolásra.) Sőt, egy kulcsfontosságú, a játékmenetet jelentősen befolyásoló új, meghatározott számú ellenfél leölése után használható, az áldozatot egy legyintésre teljesen megsemmisítő és életerejét belénk töltő fegyver is megjelenik a végjátékhoz közeledve. A pixelenkénti sebzésszámolás valóban változtat egy keveset tű-





Gépigény

A Doom 3 fejlesztésének kezdetén a cél alapvetően a 256 MB-os rendszerek támogatása volt, azonban később ezt elvetették, mivel ez a memóriamennyiség nem tudott elfogadható játékélménnyel szolgálni az aktuális pálya betöltését követően. Úgy is mondhatnánk, 256 MB memória esetén a betöltés után egyszerűen kifogy a szusz a gépből, és a játék csaknem leáll. A program alapvetően négy minőségi szintet ismer, s mindegyik szint meghatározásánál két tényező befolyásolta a fejlesztőket: a hangok, valamint a grafika. A hangokról nem akarnék túl sokat zengedezni, különben a többiek rám eresztenek egy pinkyt:) Talán csak annyit jegyeznék meg, hogy kezdetben 80-100 MB-ot is felzabált egy-egy pálya hangigénye, azonban később az OGG formátumra való áttéréssel ezt a problémát lényegében sikerült teljesen megoldani. A szintek közötti különbség többek között megmutatkozhat például abban, hogy míg alacsony színvonalon mindig meghatározott mintát hallunk a fegyverek elsütésénél, addig magasabb minőségi szinteken már 8-10 mintából generál véletlenszerűen hangot az engine.

A játék grafikai minősége főként a betöltött textúrák mennyiségétől függ. Ultra Quality esetében minden textúra, beleértve a normal-, a diffuse- és a specular mapeket is, maximális felbontással, tömörítés nélkül töltődik be. Ez egy átlagos pályánál úgy 500 MB textúrát jelent. Ugyan elvileg a mostani csúcsgépeken is működik ez a beállítás, de igazából majd csak az 512 MB-os videokártyákkal lesz kifogástalanul élvezhető. A High Quality annyiban különbözik ettől, hogy ott csak a normal mapek maradnak tömörítetlenek, a specular-, és a diffuse mapek viszont már DXT1,3,5 tömörítéssel kerülnek feldolgozásra. Ez minimális minőségcsökkenést eredményez az ultra szinthez képest, de még így is lenyűgöző. A Medium Quality már értelemszerűen mindhárom maphez tömörítést használ, ami további minőségvesztéssel jár, de továbbra is jól néz ki, leginkább a 128 MB-os kártyákhoz ajánlott. Low Quality esetén a textúrák mérete 512x512, a specular mapeké pedig 64x64; ez az opció értelemszerűen (vagy csak „szerűen":) a 64 MB-os VGA kártyák jó barátja. Egyébként a Doom 60 fps-re van korlátozva, tehát ennél többet ne is próbáljatok kicsikarni belőle… (…majd két év múlva, ha megjelennek az olyan gépek, amelyekkel meg is lehetne próbálni:). A játék (a közelmúltban megjelent Thief 3-hoz hasonlóan) gyakorlatilag csak Windows XP (esetleg Win2000) operációs rendszer alatt futtatható, lévén, hogy a Windows 95, 98, ME, és NT nem felelnek meg a rendszerkövetelményeknek. Minimum követelmény továbbá a Pentium 4 1,5 GHz, vagy AMD Athlon 1500+, 386 MB rendszermemória, 2,2 GB hely a merevlemezen, egy 16 bites hangkártya, valamint Radeon 8500, illetőleg GeForce 3. A fórumok optimális processzorként a Pentium 4 2,8 – 3,4 GHzes modelleket, vagy ezekkel egyenértékű AMD-ket említik, és ez voltaképpen meg is felel a valóságnak, továbbá erősen ajánlott 512 MB, de még inkább 1 GB RAM a gépbe.

Zárásként megosztanék veletek néhány személyes tapasztalatot is. Egyrészt hiába mondja mindenki, hogy a Doom 3 magas fokú grafikai részletessége miatt nincs szükség élsimításra, azért szerintem ez nem egészen igaz. A menüben akár 16x-os antialising is beállítható, na persze átlagos gépen így 1 fps körüli értékre lehet számítani, már ha egyáltalán elindul a program… De a jobb konfiggal rendelkező játékosokat nyugodt szívvel buzdítom, próbálják ki, nem fognak csalódni! Szintén ajánlom figyelmetekbe, hogy nézegessétek a nagyobb Doom 3 fórumokat, mert elképesztő dolgok születnek a világban, szinte percenként. Máris létezik rengeteg patch, egyik segítségével például megmaradnak a lelövöldözött szörnyikék, míg egy másikkal elemlámpát szerelhetünk a fegyverünkre. De készül már a kooperatív játékmódot támogató ragtapasz is, és persze pályák, modok tömkelege, köszönhetően a Doom 3 nagyon barátságos, és flexibilis Editorjának. Akiknél pedig gyengén muzsikál a vas, azok számára leírok ide egy kis turpisságot. Persze nem mindenkinél működik, de többek számára hozott már komolyabb fps növekedést. Szóval nyissátok meg a Doom 3 config fájlját, keressétek meg a seta image_cacheMegs „x" sort, majd az ott szereplő számot írjátok át 64-re, 128-ra, vagy 256-ra. Ha szerencsétek van, és a dolog működik, akkor jó pár extra framehez juthattok ezáltal! Másik tapasztalatom a memóriával kapcsolatos. Sokan panaszkodnak arra, hogy az ajtók kinyitásakor komolyabb gépeken is megakad 1-2 másodpercre a program, még akkor is, ha 1GB memória lapul a gépben. Na, szerintem ez a probléma inkább a kódban rejlik, ugyanis felfigyeltem egy olyan érdekességre, amit szintén több fórumon olvastam vissza később. A játék kezdetén a grafika elég komolyan szaggatott a gépemen, még alacsony részletesség mellett is. Néhány pálya után azonban ez kezdett megszűnni, és lassanként minden különösebb látható indok nélkül érezhető teljesítménynövekedés következett be. Magyarul, érdemes próbálgatni a beállításokat menet közben! Ja, és az ATI tulajok nagyon figyeljenek arra, hogy a legfrissebb Catalyst drivert telepítsék, mert ellenkező esetben a sok fagyás révén bizony könnyen téli hangulat köszönthet be náluk a nyár kellős közepén… – Sz@by





zelési szokásainkon, kivéve talán a magamfajtákén, akik ha kell, hát meghalnak hatszor, de akkor is úgy végeznek a Hell Knightokkal, hogy a szarvuk közé nyomják a shotgunt.

A dobozon virító Hell Knight amúgy csak gyenge ízelítőt jelent az id legendásan határtalan iszonyat-alkotó készsége által teremtettek sorában. A régen a legszánalmasabbnak tűnő tűzköpő impek is meghökkentő látványt nyújtanak, de a nyolcvanszemű harapó rém, az azokat megidéző hulla fehér, véres kopasz nő, a habzó szájjal rohanó láncfűrészes, a már évekkel ezelőtt legendássá vált elől hús, hátul fém démonkutya a legszebb tradíciók szerint emelik a fegyverek elsütésének élményét. Nálam a kaput a gyenge szárnyaival a földről épphogy csak fel-felröppenni képes, majd rögvest viszszahulló, s a padlón tovább kúszó, szerencsétlenül gőgicsélő, nyöszörgő, hozzánk közel érve viszont villámgyorsan arcunknak ugró, pokolra jutott kisbaba tette be a kaput. Mikor egy sarok mögül, a vörösen izzó fényből seregestül szálldostak, estek, kúsztak ki felém, már-már könyörögni kezdtem, hogy bármit, rakétavetőkkel teleékelt hústornyot, póktestbe kötözött démont, akármit, csak ilyet többet ne! De ez csak egy pillanat volt – felidézett bennem pár pszichét nyomorító id-s élményt, leginkább a Quake2 börtönének B-Sectorában sikoltozó őrülteket. Aztán elenyészett… maradt a hent. Legközelebb a végső értékelés előtt – Lucas off, eljött a flat-féle nyelverőszak ideje.

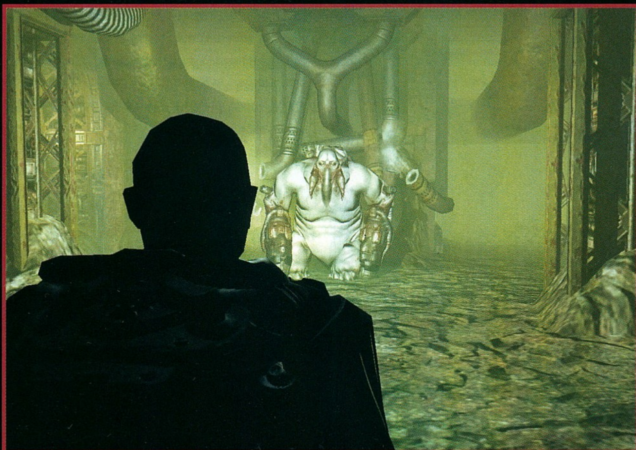
Hasonlóságok. Nem mehetek el szó nélkül amellett, hogy ugyan azok a játékosok, akik nem játszottak a System Shock egyik részével sem, hihetetlen újszerűnek és innovatívnak fogják találni a PDA rendszert, az egész nagyvállalatos hercehurcát a UAC körül és a nyálkás-folyós anyagokkal benőtt falakat, egyéb orbitális nyúlásokról nem is beszélve. Mindemellett szétájulják majd az agyukat attól is, hogy HÚÚÚÚ le lehet menni a pokolba, és de jól megcsinálták, meg hogy benőtt mindent a biocucc, fémetfalat nem kímélve a játék vége felé. Ezt nem róhatom fel hibaként, sokkal inkább a Looking Glass és az Irrational Games előtt tisztelgő folyamatnak tartom azt, hogy a Doom 3 designerei szemérmetlenül, de bátran ellopták a System Shock 2 hangulatkeltő elemeinek (jelzem 1999-ben már a piacon volt ezzel mind a PDA-kban megjelenő audio logok, abban szereplő kódok, az azokból kibontakozó történet, a fali terminálok, minden, amire itt bónuszként tekintetünk.) nagy részét. Tépem a hajam napok óta, hogy egyik valamennyit is számító online játékteszter lap sem említette meg, hogy mekkora kőkemény párhu-

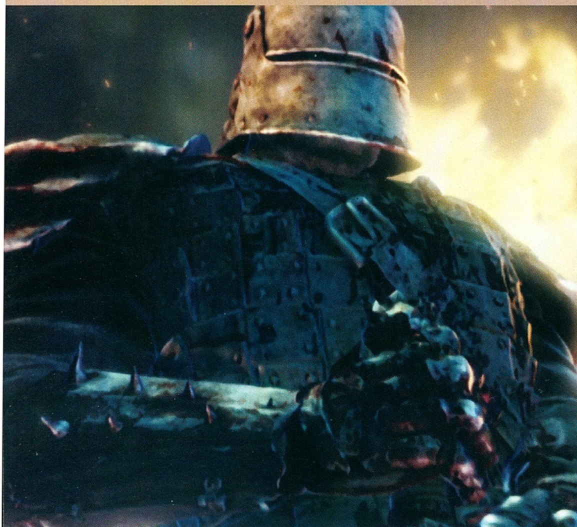
zamok vannak több játék és a Doom 3 között, noha ez lenne az elsődleges dolguk. Persze manapság már nehéz újat nyújtani, de a Doomnak, úgy érzem, legalább picit meg kellett volna erőltetnie magát.
A UAC-t ott (SS2) a TriOptimum képviselte, ha lenne rá lehetőségünk, feltennénk nektek az SS2 intrót és az első UAC video diszket a DVD-re, hogy összehasonlíthassátok. Még a háttérzene is ugyanaz a felemelőnek ható, klasszikus elemekkel tűzdelt „mi vagyunk a non plusz ultra az emberiség számára..." cucc is koppintás. Ismét hangsúlyozom, hogy jót kölcsönvenni nem rossz dolog. Ezek után, ha valaki dicséri a Doom 3-at, számomra azt fogja jelenteni, hogy burkoltan elismeri a System Shock 2 sikerét, noha sohasem játszott vele, mert már túl régi a játék és esetleg sohasem hallott róla. Higgyétek el, a Doom 3 gerincét képező egységek mintegy 70%-a onnan vagyon merítve, még a pályadesign is sokszor, nem is beszélve arról, hogy el lehet jutni a pokolba (Many biomasszája), majd vissza (Rickenbacker űrhajó), hogy megmérkőzzünk a főellenféllel. Többet erről nem is mesélek, számomra nem lehet 90% felett egy olyan játék, mely ugyan nagyszerűen kivitelezett, képtelen önmaga eredeti ötleteket felmutatni a számtalan elemelés mellett. Félre ne értsetek, végig élveztem a játékot és folyamatosan könnybe lábadt a szemem, hogy ugyanezt (és még ennél is parázóbb feelinget) már sohasem fogok érezni SS3 címszó alatt. Úgy toltam, hogy ennél nem jöhet már jobb és valószínűleg így is lesz hosszú ideig. Emelem kalapom az id designerei előtt, de csak az azonos játékok iránti tisztelgésünk miatt. Ez egy helyen egyértelműen szerepelt, mikor a Network Login terminalos szobában, ahol be lehetett lépni a gépekbe, de képtelen volt csatlakozni bármelyik is, a próbálkozás alatti LOADING képernyő animációja 100%-ig a System Shock 2 LOADING képernyője volt... Jó érzés, hogy közösek a fejlesztők gyökerei :)

Hangok. Lássuk akkor a hangokat. Nem, hiába is kérdezitek, ukulele nincs a zenében. Sőt, továbbmegyek, semmiféle zene nincsen sehol sem, gyakorlatilag a főmenü metálos beütésű zörejein kívül nincsen igazán értékelhető teljesítmény sehol, néhány atmoszférikus HÚÚÚÚÁÁÁÁÁÁ meg BZZZZII-IOOOÚÚÚÚFFFFF TOOOM TOOMM-on kívül. Tény, hogy nagyon sok helyen elronthatta volna a feelinget, melynek hatására tulajdonképpen a játék feléig mindhárman össze-vissza kozmáltuk a bugyinkat *(Kikérem magamnak – az első két-három szint után sziklaszilaj szívritmussal szakítottam a szörnyeket szanaszét.)* Ha épp egy LÁÁÁV IIIZ DI ONLI VÉÉÉÉJ szóló hallatszott volna a sötét szobákban, miközben egy IMP mikrofonnal a kezében előugrik a robbanós hordó mögül, tuti fix, hogy átment volna délutáni mesemondó versenybe az egész gáma. Szóval nem nagyon hiányzott a zene, persze a szemfülesebbek már most ütik a felfújható gumibabát, hogy ez nem ér, mert a Far Cryban speciel szuper jól eltalálták mind a hangulatkeltő, mind a csak tinglitangli szerepet betöltő muzsikát. Kinek a pap, kinek a papírzsebkendő, tudjátok.
A hanghatásokkal már sokkal inkább ki voltam békülve, legnagyobb örömömre már az első másodpercben, mikor ránéztem a Doom 3 könyvtárára, láttam, hogy bármikor lemagyarítható a játék, lévén a PAK file-ok egyszerű ZIP file-ok, és bármikor kitömöríthető és visszacsomagolható bele bármilyen hangfile, textúra, akármi, amire éppen szükség van. Nem először ugrott be könnyes szemmel és nedvesedő tenyérrel, hogy HAJH, a régi szép idők és a System Shock 2 hasonló megoldása hány kellemes kreatív percet okozott bárkinek, aki manipulálni szerette volna a játékot. A hangokat már tudjátok, hogy OGG formátumban tárolja (ingyenes szabvány ofkoz) a gamma, úgyhogy csak egy mikrofon kell, meg egy kellően eltorzított csecsemő, amit épp a satuból szedtek ki és még tejbegrízt sem kapott 2 hete, máris kész a Mancubbus bejelentkező hangeffektje, a halálhörgéséhez pedig majd kitalálток valami durvát is.
Ami a profi kivitelezésről megemlítendő, az az, hogy hihetetlen tiszták a hanghatások és végig meg voltam elégedve a mennyiségükkel és ötletességükkel. A távolban (falakon, termeken át) hallani, ahogy tompán küzdenek az életben maradásért a katonák, hallani a gránátokat és mindent, amit amúgy is befogadnának füleink, ha ott lennénk a marsi bázis közepén, egy szál csúzlival. A kutatóbázis vezérlőhangja egy bájos női hang, mindenképpen tízpontos, ahogy a videoelemezek narrátorhangjával együtt próbálnak pozitív érzéseket kölcsönözni (elsősorban biztonságot és rendet) a játékosnak, miközben térdig gázol a hullákban, és minden idegszála már régen feladta a szolgálatot. Többször elmosolyodtam ezekben a helyzetekben. Ne dohányozz, legyen rend, a felettesedet keresd, ha darázol valami miatt, a UAC kézben tart mindent, a UAC az isten és az UAC-nél még nem létezett jobb vállalat.
A fegyverhangok sajnos neccesek. Mocsy éjjeleken át telefonált nekem, olyan hanggal, mintha több liter vodka végezné áldásosan tompító tevékenységét a szervezetében. Állandóan azt hajtogatta, hogy: „Öhhhöö... Brühhhühühüüü... De Fleeeeet, míííjjjéééért szúúúrták el ennyire a fegyverhangokat? Hoool a sotgán hangom, az én drága pici bögyörős durranós sotgán hangom? Oááá, mííííjjjéééért büntetnek minket ilyen gyenge pukikkal, hol az én szexi sotgánhangom oáááá....?" Igen, gondolhatjátok, mennyire örültem a dolognak, de jó rabszolga lévén mindig megnyugtattam és ágyba tereltem szegényt, hogy legalább aludja ki magát a sokkhatás következtében. Ellenben a FÚ-nak igaza van (aki nem emlékezne, annak Főszerkesztő Úr), minden fegyverhang pocsék. Egyedül a plazma újratöltőhangja jó, ahol van egy ilyen cuppanó hang. :) Minden más gyenge, a shotgunban bőven kevés a mélyládaszaggató effekt, a sima géppityu teljesen idegesítően kattog (a szomszéd nem először, nem másodszor kopogott át, hogy nem lenne baj, ha hajnalban nem használnám a cölöpverőgépem...), a BFG minden, csak rémisztő nem, a gránát elmegy. Oké, a nagy gépágyú beindulási hangja, amikor még csak pöcörögtetjük az egeret remekbeszabott, de mikor már rotál, na, az szánalmas. Remélem másodpercek alatt lecseréli valami lelkes fegyverrajongó jobbakra a hangokat. Most először is Lucas felkonferálja a végszavakat, mert szerinte ez így tisztességes munka.
Hát, ha nem is tisztességes, de a lehető legtisztességesebb. Remélem, így tényleg olyan objektív képet kaptatok, amit évekig megemlegettek. Sokáig tartott, de az utolsó szavakhoz értünk (ne örüljetek, van, aki ezt sem aprózza el). Gyerünk, tegyünk pontot a cikk végére. Három pontot.

-= Flatline =-, Lord Lucas, Sz@by





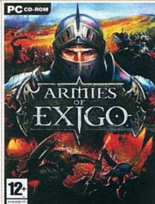




ARMIES OF EXIGO

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Black Hole • **Web:** www.ea.com



- magyar fejlesztésű RTS
- három játszható faj, 36 küldetés

Aréna:

Age of Mythology 90%



Starcraft 89%



Warcraft III. 92%



Egészen elkényeztetnek minket a magyar fejlesztők ebben az évben, jobbnál jobb programok kerülnek a boltokba. Gondoljunk csak az év elején megjelent Afrika Korps vs. Desert Ratsre vagy a Codename Panzersre. A már elkészült játékok mellett több magyar fejlesztés is talonban van (Nexus, Midway...), de vitathatatlanul a Black Hole gondozásában készülő Exigo kapta a legnagyobb sajtónyilvánosságot. Amióta az Electronic Arts lett a kiadója bizony nem telik el úgy hét, hogy ne röppenne fel valami új hír a játékkal kapcsolatban. Az EA jóvoltából kaptunk egy félkész változatot, ami már teljesen játszható volt, bár még elég messze volt a befejezéstől. A 36 küldetésből álló háromrészes hadjárat minden küldetésébe belenézhettünk, de az elképesztő minőségű intro kivételével nem volt más animáció. Ezek hiányában sajnos a történetből sem tudtunk meg túl sokat.

Három az igazság! Az Exigo három faja meglehetősen jól elkülöníthető egymástól, de aki játszott a WarCraft sorozattal, az bizony ismerős részekbe fog botlani. A jófiúkat itt is az emberek, tündék és gnómok szövetsége alkotja. A fantasy játékokból ismert harcosok-íjászok-papok-mágusok négyes itt is megtalálható, mindössze a tünde épületekből idézhetünk meg néhány egzotikusabb lényt (valkűr, főnix...). A titokzatos fallen népcsoport (ők a rosszfiúk az Exigóban) meglehetősen vegyes felvágott: sötételfek, élőhalott mágusok, démonok, pókok és beholderek képzik a sereg gerincét. A StarCraft-rajongók ennél a fajnál fognak először felhördülni, hiszen szinte egy az egyben megfelelnek a hírhedt zergeknek (bár az épületeket protoss módra idézik). A végére maradtak a beastek, ők az orkok megfelelői. Lesz közöttük hatalmas kőhajító troll, brutális ogre, hydra, repülő sárkánygyík, szóval ők amolyan természeti népek. Ők a semleges kasztba tartoznak, bár a hadjáratuk végére az emberekkel karöltve támadják a falleneket, ebből gondolom, hogy a játék befejezésére azért csak rátalálnak a helyes ösvényre.



A gazdasági rész meglehetősen egyszerű, nem sokat fejlődött az első WarCraft megjelenése óta. Három nyersanyagból kell minél többet összeharácsolnunk: arany, fa és ékkő. Egységeket sem gyárthatunk ész nélkül, farmokat, bivalyokat és élelemtermelő központokat kell létrehoznunk annak érdekében, hogy nagyobb hadsereget hozzunk létre. 200 fölé sajnos nem mehetünk, ennyit bír el a játék (ez természetesen csak az egyik oldalra vonatkozik, abban az esetben, ha több játékos nyomul egy pályán, akkor tényleg óriási csatáknak lehetünk szemtanúi. Maga a csatarész meglehetősen kaotikus, amikor a két sereg összeakaszkodik már nagyon kicsi az esélyünk, hogy befolyásoljuk az eseményeket. A fejlődésrendszer egészen jól lett megoldva, az elit, ötös szintű egységek jóval erősebbek a kezdőknél. A fejlesztők igyekeztek mindhárom faj fejlődési rendszerét elkülöníteni egymástó, ez részben sikerült is nekik. A fallenek tapasztalati szintje teljes



egészében közös, ahogy haladunk előre, úgy gyűlik a faj tapasztalata. Ebben a rendszerben az a legjobb, hogy minden egységünk, még a frissen megidézett is magas szinten áll rendelkezésre. Az emberek és a fenevadak a megölt ellenfelek után kapják a tapasztalati pontjaikat, nekik egyenként végig kell járni a szamárlétrát. A fenevadak esetében lehetőségünk lesz feltámasztani az elesett veterán egységeinket, persze megfelelő anyagi ellenszolgáltatás fejében.



WarCraft vagy nem WarCraft?. Az Exigo nem is nagyon törekszik arra, hogy elrejtse a WarCraft-jegyeket, sokszor volt olyan érzésem, hogy a fejlesztők kifejezetten törekedtek arra, hogy minél jobban hasonlítson a nagy elődre. Azt még megértem, hogy a kezelőfelület szinte egy az egyben át lett véve a WarCraftból, de hogy miért volt arra szükség, hogy a küldetés befejezésekor is szinte ugyanolyan felépítésű értékelő táblázatot kapjunk, azt már jóval nehezebben emésztem meg. Egy kicsit jobban el kellett volna rugaszkodni a Blizzard remekétől, mivel a rajongók kíméletlenek lesznek, főként akkor, amikor olyan játék koppintásáról van szó, mint a WarCraft III. Az már csak hab a tortán, hogy a fallenek legerősebb démona akár ikertestvére is lehetne egy másik nagy Blizzard klasszikus főellenfelének (Diablo).

Retro életérzés. Tesztelés közben folyamatosan bosszantott valami, sokáig nem tudtam hová tenni azt az érzést. Aztán hirtelen rájöttem, a küldetések ugyanarra a monoton sémára épülnek, mint a hat - hét éve megjelent RTS klónok. Építs fel egy bázist, fejleszd fel maximumra a technológiádat, védd meg az időként megjelenő ellenfelektől, majd az időközben felduzzasztott hadsereggel tarolj le mindent,



ami közted és az ellenség bázisa között van. A küldetések nagy része erre a sémára épül, a tizenötödik ilyen után egészen egyszerűen nincs kedve az embernek hozzáfogni a tizenhatodikhoz. A monotonitást csak néha törte meg egy-egy sablonos mellékküldetés (öld meg a falusiakat terrorizáló nagy fehér farkast, szabadíts ki a foglyokat...), de azokból sem volt túl sok. 2004 második felében azért már túl kellene lépnünk az olyan küldetéseken, ami arról szól, hogy termeljünk ki x mennyiségű aranyat, majd azt juttassuk el y helyre. A WarCraft három ezt már két évvel ezelőtt is sokkal ötletesebben valósította meg, erre azért oda kellett volna figyelni a feladatok kitalálásakor.

Az agyondicsért kétszintes harcrendszer sem tudott sok újdonságot hozni, mindössze annyi a különbség, hogy a föld alatt lehetőségünk lesz észrevétlenül keresztüljutni az ellenséges tornyok és hadseregek alatt. A hátulról támadva okozhatunk kellemetlen perceket, de ez minden. A tesztverzió mesterséges intelligenciája még arra sem volt képes, hogy a bázis megtámadásakor a bejáratot védő csapatokat hátravigye a seregem ellen (csak akkor támadtak, ha a közelükbe került valaki).

Grafika és zene. Az Exigo grafikailag ugyan megközelítette a WarCraft III-at, de nem sikerült felülmúlnia. Nagyon kevés a tereptárgy, egyáltalán nincs olyan érzésünk, hogy élne a világ, amiben hadakozunk. Maguk az egységek és az épületek szépen meg lettek rajzolva, viszonylag jól animálnak, de nem képeznek egységet magával a háttérrel. Néha ugyan megjelenik egy-egy madár vagy vadállat, de ez minden. Még az sem dobott sokat az összképen, hogy a kamera magától mozog jobbra-balra, ami először ugyan a dinamizmus illúzióját kelti, de aztán megszokottá válik. Érdekes módon viszont a földalatti világ hangulata megfogott. A zölden foszforeszkáló fények, a repedezett sziklapadló, a cseppkövek, a fák gyökerei, a tavakban őrködő óriási kígyók egészen kellemes egyveleget alkotnak, meglehetősen éles kontrasztot alkotva a fenti világgal.

Hangok terén sem tapasztaltunk semmiféle kiemelkedőt, ugyanazok az unalomig ismert visszaigazolások, melyek fél órán belül őrületbe kergetik az embert.

Végezetül. Sajnos azt kell mondanom, hogy ez így, ebben a formában nekem nagy csalódás, a játék körüli felhajtás alapján sokkal többet vártam. Nagyon bízom abban, hogy a végére belendül a Black Hole gépezet, apait-anyait beleadva előrukkolnak valami meglepetéssel. 2004-ben már kevés a szép átvezető animáció, a WarCrafton, az Age of Mythologyn és a C&C Generalson nevelkedett RTS



őrültek sokkal többre vágynak. A szeptember kilencedikére tervezett megjelenés a látottak alapján nagyon merész, kíváncsi vagyok mit sikerült javítani a játékon bő egy hónap alatt. A következő Gamerben visszatérünk a játékra, amennyiben a végleges változat kerül a boltokba, nem marad el a részletes értékelés sem.

Mocsy







Fable hős a városban! ;)

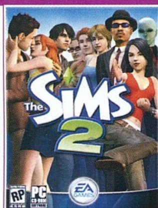


A boldog anyukának még fogalma sincs mi vár rá...

THE SIMS 2

INFOBOX

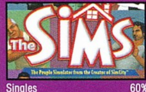
Kategória: életszimulátor • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Maxis • **Web:** thesims2.ea.com



- minden ami sims és:
- csilli-villi 3D
- szabadnapok!
- vágyak és félelmek
- öregedés

Aréna:

The Sims 84%



Singles 60%



The Sims online 72%



Ella, Rita édesanyja közel állt az őrülethez. Mindig is rettegett attól, hogy idős korára magányos marad, ám álmában sem gondolt arra, ami élete alkonyán várt rá. Most, amint próbált elaludni abban a szobában, ahol a kicsi Kata lelkesen püfölte a xilofont, Tibi bömbölt az ágyában, Anna pedig önfeledten, ám sikongatva játszott, úgy érezte, mégis csak lehet vonzó az egyedüllét is. Óriási sóhajjal feladta küzdelmét az álomért, betakargatta Petit és Csillát, majd úgy döntött, relaxál kicsit a fiatalok hálószobájában, és próbál nem gondolni a holnapra. Amióta az ötös ikrek megszülettek, káosz lett az élet - még szerencse, hogy hamarosan iskolába mennek. Ó, csak ne emlékezne olyan pontosan, milyen volt Rita kamasz korában...

Ne pánikoljatok, ez az életkép csupán egyik véglete a The Sims 2 lehetőségeinek. Fogalmam sem volt, mekkora fába vágom a fejszém, amikor felvállaltam, hogy próbát teszek egy olyan családdal, amelyikben öt totyogó picúr van, igaz három felnőttel. Kész őrület! De szeretem a kihívásokat, és azt hiszem, a neheze még csak most jön.

Kezdésnek bőven elég egy szingli, esetleg fiatal szerelmes- vagy testvérpár. Na de, ne szaladjunk ennyire előre, először is alkossunk családot!

Családalapítás. Akárcsak az első részben, itt is több kész család közül választhatunk, de szerintem sokkal szórakoztatóbb saját karaktereket nevelgetni. Ráadásul a TS2-ben annyira jól sikerült a karaktergenerálás, hogy csupán ezzel elszöszöl az ember órákig.

A családnév megadása után alkothatjuk meg családtagjainkat. Először nemet, életszakaszt, bőrtónust és fitness-szintet kell választanunk. Ezután kezdődik a fejforma, a frizura, a smink (szemüveg, tetkó, arcszőrzet stb.) kiválasztása. Mindez olyan részletesen, hogy a rendszer tökéletes lenne a rendőrségnek is fantomképek készítéséhez, hiszen az állformától a szemöldökig, a pofacsontozattól a szemek távolságáig minden apró részletet megalkothatunk a fejen. Mivel a fitness határozza meg a testalkatot (ami csak trendi vagy elhízott lehet), ezért nyaktól lefelé "csupán" a ruhatárat kell meghatároznunk, ám itt is hat viselethez kell nekünk tetsző öltözetet keresni (mindennapi viselet, alkalmi öltözék, fehérnemű, pizsama, sportmez, fürdőruha).



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A külsőségek után következik a családtag személyiségének meghatározása. Itt lényegében nem történt változás, csupán a kiválasztásnál kijelölhetünk csillagjegyet, vagy magunk oszthatjuk el a pontokat. Az egyes tulajdonságok megnevezésével szemben - gyengébbek kedvéért - ezúttal ott van az ellenpont is (pl. rendetlen - tiszta), így könnyebben átlátható az egész.

Érdemi változást hozott a programba a beállítottság, ez ugyanis egész életére meghatározza majd karakterünk vágyait és félelmeit, aminek fontos szerepe lesz.

Nagyon bejött

- A minden apró részletre kiterjedő karakteralkotás.
- Az életkortól függő viselkedési formák, az egyéniségek kibontakozása.
- Mókás hogy az idősek zizisek lehetnek, némelyikük valóban visszazuhan a kisgyerekek szintjére.
- Ha nagyon katasztrofális a helyzet, a családot meglátogatja a szocializációs nyuszi. Kezdő játékosoknak életmentő lehet.
- Jó ötlet a kommunikációs lehetőség az alkalmazottakkal, akik szintén egyediek. Például amikor kirúgtam a folyton bűzölgő szobalányt, egy meleg fiú járt hozzánk takarítani (rózsaszín trendi ruciban, úgy ahogy azt kell).
- Iszonyú jó a program zenéje, némelyiket hallgatnám naphosszat! Hasonlóan jól sikerültek a táncok is, különösen a páros verziók.
- Jópofák és ötletesek a videóbetétek, és az intim dolgokat (gyerekszületés, szexuális aktus stb.) a fejlesztők profin oldották meg.
- Érdekes döntéshelyzeteket teremtenek a különleges munkahelyi események.
- Karaktereink barátokat hoznak haza a munkából, így a jó munka- vagy iskolatársból könnyebben lehet családi barát.
- Tükörben bármikor változtatható a külső - frizura, smink stb.
- A saját készítésű képeket kitehetjük a falra (viszont nem lehet más képét folytatni).
- Végre, nincs tánc zene nélkül!
- Az újságból most már hajtogathatunk repülőt, fejthetünk benne rejtvényt, és akár három munkát is találhatunk benne, sőt ennek segítségével kereshetünk új otthont.





A szerencse típusú embernek mindene a pénz, üzleti karrierre vágyik, és szívesen atletizál. A népszerűségre törekvők inkább partikra járnak, buliznak, és a barátaikkal töltik minden szabadidejüket, bár a sport számukra is vonzó, sőt szívesen politizálnak is. A családközpontú emberek vágyait kitölti a békés és boldog otthon megteremtése, eljegyzést, házasságot és csemetéket akarnak, sőt várják, hogy unokáik legyenek.

Aki viszont romantikus, az jóval kevésbé hűséges, vágyaiban már kamasz korától túlteng a szex (akár több partnerrel), a csók és minden, ami a testiséggel kapcsolatos. Végül az ötödik lehetőség, hogy karakterünket csillapíthatatlan tudásszomjjal áldjuk meg, így ő mindig tanulni, a világ titkait megismerni vágyik, és leghőbb álma a tudományos karrier csúcsára jutni.

Nem ragozom tovább. A lehetőségek széles tárháza már "születéskor" lehetővé teszi, hogy teljesen egyedi karakter(eke)t hozzunk létre, akiket aztán a családképernyőn össze is fűzhetünk. Sőt, ha van szerelmes párunk, akkor akár már ekkor megalkothatjuk az ő DNS-eikből készült gyermeket, aki hasonlít majd szüleire!

A családi kötelékek kialakítása után a végletekig aprólékos játékosok akár biográfiát is írhatnak minden egyes családtagnak. Ez látszólag felesleges részlet, ám mivel családjainkat és otthonaikat is közkinccsé tehetjük majd az interneten, mégis érdemes lesz vele bíbelődni.

Felnövekvő nemzedékek. Már említettem, hogy a TS2-ben végre van fejlődés, igazán értelmet nyer az idő perge, igaz kicsit gyorsra sikerült. Simjeinkkel hat életszakaszon át törődhetünk.

> **„...a The Sims 2 messze felülmúlta a várakozásaimat, és minden hibája ellenére rendkívül szórakoztató, sőt veszélyesen lebilincselő."**

Az apró, újszülöttet a családalapításkor alkotni nem lehet, ők csak sikeres babakészítési céllal lezajlott szeretkezés után születhetnek a családba, vagy örökbe is fogadhatunk egy csecsemőt. Velük még nem sokat tudunk kezdeni, csak a babusgatásról, no meg a fizikai szükségleteikről gondoskodni.

A totyogókkal már jóval több gond lesz! Cserébe rengeteg tárgyat tudnak használni, és már ilyenkor is kiemelkedően okosak lehetnek (koravén babák is vannak!). A szülőkön sok múlik, hiszen a picik állandó foglalkozást igényelnének - vágynak megtanulni járni, beszélni, szobatisztának lenni. Lehet nekik olvasni, mackón keresztül beszélni stb. Ez talán az egyik legszórakoztatóbb, és legfárasztóbb időszak a család életében. Sajnos túl hamar vége, az apróságok néhány nap alatt felnőnek. Pedig ők egészen mások! Míg például a felnőttek duzzognak, ha a fürdőszobában kiömlik a víz, addig egy ilyen totyis boldogan beül a tócsa közepébe, és óriási fröcskölést rendez, beterítve az egész helységet.

A kicsiket a szülők sosem hagyhatják a házban egyedül, így ha nem gondoskodtunk dadusról, akkor felelősségük tudatában nem mennek el dolgozni.

Szülinapra illik bulit rendezni (bár van olyan gyerek, akinek a partik a félelmeik közé kerülnek), de mivel ez könnyen sikerülhet kókasztóra, ezért az is elég, ha veszünk egy tortát, és szűk családi körben ünnepelünk.

Linkajánló

sims2.thesimsresource.com
thesimrepublic.simshost.com
sims2center.com
simsparadise.simgames.net
sims2world.com
www.ts2insider.com
www.sims2talk.com
www.worldsims.org



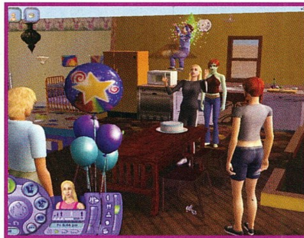
Nem tetszett

- Túl gyorsan telik az idő, nincs idő kiélvezni az életkori sajátosságok kínálta lehetőségeket
- Az adoptálásnál nem választhatsz gyereket, csak annak életkorát (nemét sem!) döntheted el, sőt, ha nem határozol gyorsan, vagy pl. senki nincs itthon, akkor is kapsz valamilyen csemetét.
- A család létszámától függően nem kapunk több indulótőkét.
- Nincsen házon kívüli szórakozási lehetőség, a szerény választék szinte kimerül a bevásárlásban - ami értelmetlen, hiszen családtagjaink az interneten és telefonon is rendelhetnek kaját. Esetleg új kapcsolatteremtési lehetőségért és az új ruhákért érdemes ezekre a helyszínekre is ellátogatni.
- A kapott tesztverzióban még jócskán akadtak bugok: pl. test nélküli ember, beakadások, falba szorult gyerek stb.
- Kicsit különös a Halál megjelenése. A meghalt családtag életéért lehet nála rimánkodni.

Sajnos az ovisok kimaradtak a simsek életéből, egyből kisiskolás kor következik. Ebben a korban jóval kevesebb egyedi tárgyat használhatnak a gyerekek, viszont rendelkezésükre áll a legtöbb felnőtteknek való holmi. Amikor családom egyik nebulója először tért haza a suliból, nem



győztem felocsúdni, mert boldogan, ellenőrzőjét lobogtatva, ugrándozva rohant a legközelebbi családtaghoz, hogy elújságolja mi történt vele a suliban. Döbbenet!
A gyerekek hoznak leckét is, amit rendszeresen meg kell oldaniuk (ha több gyerek van a családban, simán megírhatják egymás helyett is), sőt ilyenkor már hoznak haza barátokat is!
Sajnos ez a korszak is hamar elillan, és megkezdődik a kamaszkor. Ekkor már a karakter nem számít gyereknek, ezért beállítottságot kell neki választani. Kisfelnőttként lehetőségük van néhány órás munkát is keresni, és az ekkor megkezdett karriert a felnőtt korba lépéskor tovább is vihetik.



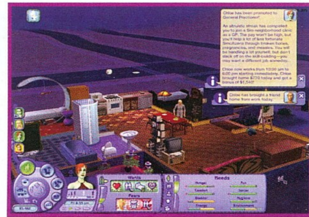
Egyedi lehetőség kamaszoknak a "nagyon első csók" élménye, valamint a pattanások "kezelése" a tükörnél, sőt ha minden igaz lehetőségük van valamilyen jó baráttal lelépni otthonról, de ezt még nem volt alkalmam elkövetni.
A felnőtté válástól nagy mérföldkő a karakter életében. Ekkor már bármikor fennáll az elköltözés lehetősége - az újság segítségével kereshetünk új otthont a kirepülőknek.
Számomra rövid volt a felnőttkor időszaka is. A szingli családnál Lolának nem is sikerült partnert találnom mire megöregedett. Szerencsére a szexmániás Chloe hamar révbe ért, sőt nemrég kisbabája született, így nem hal ki a család. Az egyetlen bánatom, hogy a vágyam nem teljesült, Fiona nem lett zöld...

Vágyak és félelmek. A karakterek beállítottságától függően családunk tagjainak rendszeresen megjelennek a vágyai és a félelmei is. Ezek közül a nekünk valamiért tetszőket (könnyen teljesíthető, sok bónuszt ad stb.) meg is tarthatjuk (leblokkolhatjuk). Ellenkező esetben bármelyik vágy teljesülésekor az összes helyére új pörög (mint az egykarú rablóknál), valamint bónuszpontot kapunk. A félelmekért természetesen mínusz jár...



Ezekért a pontokért egyedi tárgyakat szerezhetünk be, melyeket jobb óvatosan használni, mert némelyik a karakter állapotától függően komoly károkat is okozhat. Az így szerzett kütyüket természetesen mindenki (még a hozzánk járó alkalmazott is!) kipróbálhatja. Szerencsére a pénzt termő fa elég gyakran hozza gyümölcsét, így nem dráma, ha olykor a bejárónő is leszed egy-egy adagot...

Mindennapok, háztartás. A családok mindennapi élete a változások ellenére is olyasmi, mint az első generációs The Sismben volt. Biológiai szükségleteik kielégítése mellett igénylik a társaságot, vágynak szórakozni, tanulni, és sikeressé válni is. A forradalmi változás (a különböző generációk egymásra hatása és lehetőségei mellett) ezen a téren a szabadnapok megjelenése. Minden munkakörhöz tartozik hetente általában két pihenőnap, sőt néhány szabadnapot ezen kívül is kapunk (például kismamáknak jár). A karrierhez mindig adott képességeket kell fejleszteni, de a különleges munkahelyi események során felme-



rülő döntéshelyzetek következményeként is kerülhetünk magasabb pozícióba. Persze helytelen tetteknél lehet a ranglétrán zuhanni is, nem is szólva az esetleges pénzmegvonásokról... (Nulla alá nem megy a család tőkéje.)

The Sims Bustin' Out

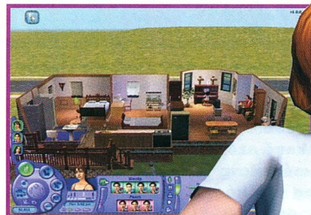
Aki esetleg rendelkezik GameBoy Advance-szal, az ne hagyja ki a simseket ezen a platformon sem! A Bustin' Out talán a legjobb a famíliában, hiszen itt küldetéssorozatba ágyazva juthatunk előre, ami egészen egyedivé teszi a játékmenetet. Jó lett volna hasonló lehetőség a TS2-be is!





„...annyira jól sikerült a karaktergenerálás, hogy csupán ezzel elszöszöl az ember órákig."

A háztartás fenntartása viszonylag egyszerű. Az élelmiszerek egy globális csoportot képviselnek, ezért csak a hűtőt kell rendre feltöltenünk - elmenetünk vásárolni vagy rendelhetünk kaját telefonon és az interneten is.
A házimunkákhoz most is rendelhetünk segítő alkalmazottakat: bejáró(nő)t, kertészt, szerelőt, dadust stb. Örvendetes, hogy ezekkel a karakterekkel kommunikálhatunk is, már nem csak "bá-



bok". Sajnos az alkalmazottakkal kapcsolatban túl sok hibával találkoztam - a legjellemzőbb gond, hogy valahova beakadnak, de volt olyan is, hogy a szerelő ott toporzékolt a kondigépnél, pedig hozzáférhetett volna, valamiért mégsem tudta megjavítani. Végül elment. Később a családom egyik tagja gond nélkül látott neki ugyanott a javításnak, ám ő sajnos bele is halt ebbe a szerelésbe.
Másik karakterem még nem halt meg, ezért nem tudom mi a rendszer. Egy biztos, Kristine halálakor megérkezett a Kaszás, listát olvasott, mobiltelefonált majd magával vitte a fiatal lány lelkét és csak egy urnát hagyott a szobában. A szingli csapat vigasztalhatatlanul bömbölt napokig a kegytárgynál, nem lehetett lakberendezni stb., majd a gyász után megkaptam Kristine sírját, amit akár el is adhattam volna, de inkább kitettem a kertbe és ültettem mellé egy szép fát. A karakterek egy ideig rendszeresen kijártak oda hüppögni, ám idővel a sír magányos maradt... Ekkor kezdett el a lány kísérteni a házban, riogatva az alvókat és az éjszaka kertbe merészkedőket! Azóta a család ismét rendszeresen emlékezik rá, így lelke most éppen nyugodt.



Már réges-régen le kellett volna adnom ezt a cikket, de csak játszottam, játszottam és játszottam. Hagytam magam belefeledkezni a Maxis programjába, és csak sodródtam a családok mindennapjaival - sokszor hajnalig igyekeztem családjaim békés, és lehetőleg boldog mindennapjait igazgatni. A nagyjából egy hetes teszt után annyit mondhatok, boldog vagyok, hogy a The Sims 2 messze felülmúlta a várakozásaimat, és minden hibája ellenére rendkívül szórakoztató, sőt veszélyesen lebilincselő. A rengeteg újítás, a fergeteges játékmenet és a hangulat egészen különleges! Amikor próbáltam a Brazilnak elmondani, mitől is ennyire fantasztikus az egész, és miért alszik el mostanában néhányszor egyedül, hosszas áradozás után sem sikerült megfognom a lényeget, mert ez most már tudom, csak annyi, játszani kell vele. Ne mondjatok semmit, emlékszem, annak idején én sem értettem, miért jó virtuális családdal bíbelődni... Aki nem próbálta, nem hiszi el, mennyire szórakoztató lehet!
Ha nem hiszed el, próbáld ki, és ha neked nem tetszik, mutasd meg a barátnődnek!

Azért kicsit aggaszt a jövő, a tárgykínálatot és a lehetőségeket tekintve komoly esélyt látok arra, hogy ismét kiegészítő sorozatokkal teszik majd teljessé a The Sims 2-t, akárcsak az elődjét. Igaz, rengeteg internetről letölthető újdonságot és csemegét ígértek, de túl nagy a kísértés, félek, nem hagyják majd ki az aranytojást tojó tyúk kínálta lehetőségeket...

Lily

Pro: változatosság, alaposan kidolgozott, finom részletek

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 600, 256 MB RAM, 3,5 GB HDD

ÖSSZESEN 91%

Kontra: Apróbb, zavaró hibák. Egyes területeken szerény tárgykínálat.





A szadó-mazó eszköztár mindig jól jöhet

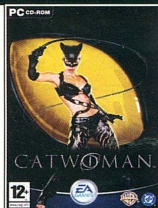


Ez az őr már nem kel fel egy darabig

CATWOMAN

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Electronic Arts • **Web:** www.catwoman.ea.com



- A film cselekménye végigkövethető
- „macska-érzékek"
- Halle Berryt irányíthatjuk

Aréna:

Aréna: Alias 59%



Spider-Man 2 51%



Bad Boys 2 48%



Lara Croft 1996-os feltűnése óta tudjuk, hogy a női akcióhősöknek igenis helyük van a számítógépek képernyőjén. Az eltelt majd' egy évtizedben megannyi követő próbált a kerek idomokkal megáldott vagány régészlány nyomába érni, ám a legtöbben előbb vagy utóbb, de a feledés homályába merültek. A macskanő azért indul komoly forsszal, mert nem kell saját franchise-t kiépítenie, lévén az már eleve adott: nem elég, hogy egy népszerű képregénysorozat hősnője (aki mellesleg elsőként a Batman-sorozatban tűnt fel), de már tekintélyes mozifilmes múlttal is rendelkezik. Először Tim Burton bizarr látványvilággal rendelkező Batman visszatérjében jelent meg 1992-ben, a hazai mozikban pedig augusztus 26-ától tekinthető meg az ő főszereplésével készült egész estés mozifilm. A Catwoman játék ezen utóbbi alapján készült, de attól nem kell tartanunk, hogy Larát trónfosztás fenyegetné.

Kilenc élet. Igazából nagyon nehéz átlátni az alkotók koncepcióját, akik tulajdonképpen az eredeti füzetekből pusztán az alapokat – nevezetesen, hogy egy nő halála után macskákra jellemző tulajdonságokkal támad fel – mentették át a filmbe. Ezzel tulajdonképpen hadat üzentek az egyébként népszerű képregény rajongóinak, akik joggal háborodtak fel azon, hogy a húszas évei elején járó lányt végül az idén 38. életévét betöltő (de lássuk be, még mindig döglesztően szexi) Halle Berry formálja meg. A Batman visszatérben látható jelmezeket is elfedhetjük, mint ahogy a helyszínül szolgáló város sem igazán emlékeztet a Tim Burton által briliánsan vászonra álmodott Gotham Cityre. A történet ekképpen mind a filmben, mind pedig a játékban a következőképpen fest: a visszahúzódó, feletteseinek teljesen alárendelt Patience Philips hatalmas kozmetikai vállalatnál dolgozik grafikusként. Egy apró baki után főnöke otrombán lehordja, és Patiencenek nincs más választása, mint az éjszakát is munkára áldozva próbálja helyrehozni a bakit. A bent virrasztott éjszaka után arra készül, hogy a cégvezető asztalára helyezi a legújabb terveket, mikor akaratlanul is fültanúja lesz a vállalat szörnyű titkának – annak, hogy a napokon belül a boltokat elárasztó új kozmetikai szerük valójában mérgező anyagokat tartalmaz, és mint ilyen, nem felel meg az egészségügyi előírásoknak. Sajnos a hallgatózó lányt a mogorva biztonsági őrök elcsípik, és gondoskodnak róla, hogy a kincset érő információ sose kerüljön a nyilvánosság elé. Az eltüntetett Patience azonban az élettől új lehetőséget kap, és macskákra jellemző tulajdonságokkal felvértezve száll szembe rosszakaróival.

Cirmos cica. A filmek alapján készült játékok már számtalan alkalommal okoztak csalódást – gondoljunk csak akár az idei nyárra, mely olyan darabokkal „kecsegetett", mint a Spider-Man 2., vagy az alacsonyabb korosztályt megcélzó Shrek 2. A macskanő azonban előnnyel indul: a franciahonból szalasztott Pitof rendező munkáját a legnagyobb internetes filmadatbázis olvasói máris beválasztották minden idők 50 legrosszabb filmje közé. És hogy mi ebben a pozitívum? Hát az, hogy ezek után a játék már csak jobb lehet – kiváltképp, hogy

A film

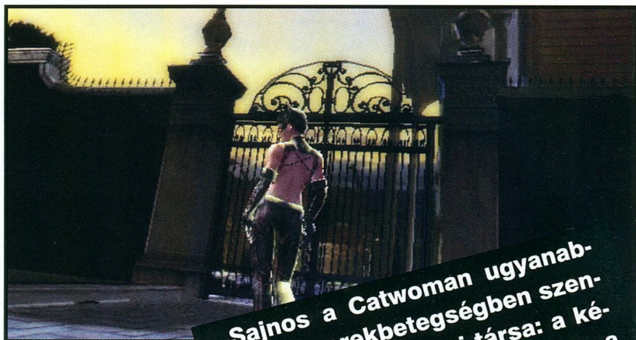


Mikor a Macskanő elkészült, a Warner fejesei elszörnyedtek a végeredményt látva, és arra a döntésre jutottak, hogy bevárják az új Batman-film premierjét, hátha azzal megtámogatva nagyobb sikerre tehetnek szert. A dolognak azonban híre kelt az interneten, így a stúdió végül lesz, ami lesz alapon idén nyáron bemutatta a filmet (bár az előállítási költség 100 millió dollár volt, a box office-elemzők szerint Észak-Amerikában nem számíthat többre 40 milliónál).



a fejlesztő/kiadó nem más, mint az Electronic Arts, akik sosem igénytelenségükről voltak híresek, és a filmadaptációk terén is az élvonalat képviselik. A Catwoman játékról már a kezdetekről lerí, hogy mívesebb munka, mint a pár hét alatt összedobott förmedvények – azonban sajnálatos módon a látványos grafikai megoldások nem párosulnak hasonlóan színvonalas játékmenettel.

A programban természetesen az lesz a feladatunk, hogy bosszút álljunk azokon, akiknek a halálunkat (és akaratukon kívüli feltámadásunkat) köszönhettük – igaz, a játék nem magyarázza túl a cselekményt bízva benne, hogy filmes emlékeink még kristálytisztán élnek bennünk. Mindehhez megkapjuk a Macskanő elengedhetetlen kellékét, az ostort, de a hölgyemény néhány légies mutatvánnyal – például ilyen-olyan szaltókkal – előszeretettel rugdossa le ellenfeleit. A játékmenete terén némileg a legutóbbi Prince of Persiát másoló program egyik nagy pozitívuma, hogy maximálisan igyekszik kihasználni a 3D-s teret, így a sík terep mellett utunk falakon és háztetőkön is továbbvezethet, de ugyanígy egyéb „cirmos-bravúrokat" is bevethetünk (pl. a Pókemberből ismerős pókérzék macskás megfelelője, látás a sötétben, a bullet-time-ra emlékeztető Domination mód stb.).



„Sajnos a Catwoman ugyanabban a gyerekbetegségben szenved, mint megannyi társa: a készítők nem vették figyelembe a konzolok és a PC-k közötti eltéréseket."

A grafikai megvalósítás. A programtól ugyan grafika terén az égvilágon semmilyen extrát nem kapunk, ám ezért cserébe 1024x768-ban még egy manapság gyengébb teljesítményűnek mondható gépen is gond nélkül száguld. Igaz, az EA Games olyan remekbe szabott átdolgozásai után, mint a The Lord of the Rings – The Return of the King, a látványvilág meglehetősen sivárnak tűnhet (különös tekintettel a megvilágításra és egyes hátterekre), de a hősnő animációja mindenért kárpótol.

Nem elég, hogy Halle Berry kellemes testi adottságait (miáú!) ezúttal sem rejtették véka alá, a hölgyemény akrobatikus mozgása olyannyira életszerű és gyönyörű, hogy ennél többet aligha kívánhattunk volna.

Ami nem működik. Ennyi pozitívum után joggal merülhet fel a kérdés: ha minden klappol, és egy relatíve szórakoztató, könnyed akciójátékkal van dolgunk, akkor mégis mi a gond? Sajnos a Catwoman ugyanabban a gyerekbetegségben szenved, mint megannyi társa: a készítők nem vették figyelembe a konzolok és a PC-k közötti eltéréseket. Míg Xboxon és PlayStation 2-n a joypadeknek köszönhetően nyilvánvalóan pofon egyszerű, hogy teszem azt az egyik falfelületről a másikra ugorjunk át, addig PC-n egy hasonló művelethez általában 3-4 gombot kell használnunk egyszerre.

Ez pedig alaposan rányomja a bélyeget az összhatásra, aminek köszönhetően a Catwoman kártyavárként omlik össze.

C'est la vie. Az EA új csodája sajnos tipikus példája annak, amikor egy kellemes akciójátéknak ígérkező darab egyetlen hiba miatt süpped a teljes középszerbe.

A Catwoman márpedig jelen formájában lehet, hogy több ötletes megoldást tartalmaz (pl. comics menüpont) és konzolon élvezetes, de PC-n finoman szólva sem fogja megváltani a világot. A többi filmadaptációhoz hasonlóan ez is pontosan addig lehet érdekes, amíg maga az alapjául szolgáló mű is az – erről pedig sajnos sokat elárul, hogy a nagyszabásúnak szánt produkciót még Halle Berry és a főgonoszt alakító egykori szexdíva, Sharon Stone ellenére is meglehetősen nagy érdektelenség fogadta.

SzB





Pro: Gyönyörűen animált főszereplő; Ötletes macska-tulajdonságok

HANGULAT	08	25
JÁTSZHATÓSÁG	15	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
P4 1.2, 512 MB RAM, 1.5 GB HDD

ÖSSZESEN
51%

Kontra: Botrányos irányítás; Unalmas hangeffektek; Az eredetiség teljes hiánya





A grafika néha kicsit bugos



Marilyn Manson plasztik kiadásban

ARMY MEN: SARGE'S WAR

INFOBOX

Kategória: Akció • **Kiadó:** Take 2 • **Fejlesztő:** Global Star Games • **Web:** www.globalstarsoftware.com



- Műanyag katonák
- 2 színárnyalatban
- Idegtépő irányítás

Aréna:

Army Men 62%



Army Men RTS 65%



Max Payne 2 92%



Az Army Men sorozat soha nem tartozott a kimondottan sikeres játékok közé, a Take 2 interactive mégis arra az elhatározásra jutott, hogy kiadja a Sarge's War című legújabb, immáron hetedik epizódját, amelyben ezúttal egyes szám harmadik személyből irányíthatjuk morcos zöld őrmesterünket. Hogy mi vezette erre az elhatározásra a kiadót, rejtély, elvégre józan ésszel belátható, hogy egy olyan játéknak, amelynek az előző hat része már többé-kevésbé megbukott, nem valószínű, hogy a hetedik kiadása fogja a boltokba csalogatni a műanyag katonák virtuális gyilkolása iránt érdeklődő tömegeket.

Amikor az olvadt műanyag bűze tölti meg a levegőt. A zöldek nem kedvelik a sárgákat, és a sárgák is hasonló érzésekkel viseltetnek a zöldek iránt. Ez a nem túl bonyolult, etnikai alapokon nyugvó konfliktus szolgál keretül az Army Men sorozat világának jó néhány esztendeje. Az új fejezet első harmadában már-már felcsillan a régen várt béke reménye, ami azon nyomban szerte is foszlik, amint a sárgák szakadár szárnyához tartozó negatív szereplő a levegőbe repíti a béketárgyalások helyszínét. A ground zeróhoz késve érkező Őrmester Úr, játékunk főszereplője és a Dolph Lundgren leghitelesebb fröccsöntött hasonmása cím büszke tulajdonosa szörnyülködve kénytelen tudomásul venni, hogy hajdani szakaszából mindössze egy közepesen bénára sikerült pop art enteriőr maradt. Mikor pedig szembesül a szomorú ténnyel, hogy a gigászi robbanás a szexis, kommandós melltartót viselő kedvenc guminőjéből is háztartási hulladékot csinált, végleg elfogja a harctéri idegesség...

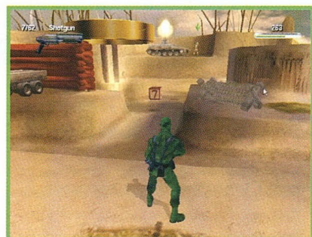
Ahogy a történet kibogozásához, úgy a minden szempontból lineáris játékmenet mögött megbúvó filozófia megértéséhez is bőven elégséges egy ötéves gyermek, vagy egy szabadon választott szurkolói klub kemény magjának kollektív szellemi kapacitása. A pályákon, melyeken a sorozat többi eleméhez hasonlóan a háztartás különböző szegmensei elevenednek meg a homokozótól a konyhamalacig, egy zöld körrel jelzett kezdőpontból kell eljutni egy másik szintén zöld színnel jelzett célpontig lehetőleg úgy, hogy közben minden utunkba eső ellenséges organizmust szétcincáljunk. Nem sok alternatíva áll rendelkezésünkre a célzónáig vezető út kiválasztását illetően, mivel a csataterek meglehetősen szűkösre sikerültek. Pedig kicsit tágasabb környezetben lehetőség nyílhatott volna akár járművek irányítására is, ami még esetleg valamicskét feldobhatta volna a legnagyobb jóindulattal is csak egyhangúként aposztrofálható játékmenetet. Ennek hiányában azonban meg kell elégednünk azzal, hogy egyre erősebb fegyverekkel, egyre erősebb, de legalább fantáziátlanabb küllemű műanyag figurákat szaggassunk darabokra.

Bosszúhadjáratunk sikeres végrehajtásához rendelkezésre álló célszerszámok között találunk félautomata és teljesen automata gépkarabélyt, mesterlövész puskát, shotgunt, valamint bazookát és gránátokat a játéktankok felborogatásához.

Kettőt jobbra, kettőt balra, ül, fekszik aaaaaaaaarrrrrrrrgggghhhh ##@+{ß??%# !!!!!! Az Army Men: Sarge's War alighanem leginkább embert próbáló kihívását a



főszereplő szakszerű irányítása jelenti. A játék fejlesztői valamilyen megmagyarázhatatlan ötlettől vezérelve drasztikus változtatásokat hajtottak végre a többi, hasonlóan harmadik személyű akciójátékban megszokott rendszeren, és száműzték az oldalazást, valamint a hátrálást az őrmesterünk képességei közül. Ha strafe-elni próbálunk, emberünk elkezd körbe-körbe rohangálni, amit akár négyféle irányban is végre tud hajtani, tegyük hozzá, gyorsan, teljesen értelmetlenül. Hátrálás estén is hasonló a helyzet, csak olyankor egy 180 fokos fordulatot követően egyenesen felénk kezd trappolni erősen megnövelve az életére törők esélyét abban, hogy pontos, célzott lövésekkel hátba lőjék. Van egyes szám első személyű mód is a játékban, azokat azonban, akik abban reménykednek, hogy ezt választva egy csapásra megoldódnak az irányítás otrombaságai, sajnos ki kell, hogy ábrándítsam. First Person Shooter módban ugyanis az egyébként hősünk irányváltoztatását előidéző billentyűk mindössze a célkeresztet tologatják ide-oda a képernyőn.



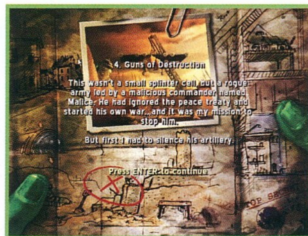
Következésképp FPS módban szinte mindent lehet, egyvalamit kivéve: megmozdulni. Nagyszerű!

A végigjátszás egyébként nem okozna különösebb gondot még az aknakeresőn nevelkedett vérbeli anti-játékosoknak sem, elvégre sem az AI, sem a pályák nem tartogatnak leküzdhetetlen kihívásokat. Easy fokozaton például egy-két délután alatt legyűrhető a program, az ennél nehezebb szintek kipróbálása a játék kezelhetetlenségéből kifolyólag csak a sodronykötél-idegzetűeknek javasolt.

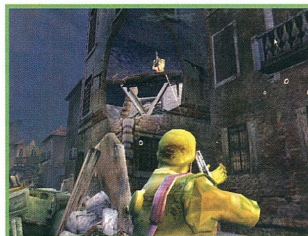
Az őrmester Úr szakmai előmenetele

Az Army Men sorozat első darabja még 1998-ban látta meg a napvilágot, az első epizódban Őrmesterünkkel felülnézetből, többnyire magányos farkasként kellett keresztülrambózni a sárgák vonalain. Ezt követte nem sokkal később a második epizód, melyben jelentősen megnőtt az általunk irányítható plasztikfigurák száma, és már-már inkább RTS volt, mint akciójáték. Ezután zöld műanyag-helikopterek vették át a főszerepet az Army Men Air Tacticsben, míg végül a sorozat eljutott kvázi legnépszerűbb darabjához, az Army Men RTS-hez, amely a bázisépítős stratégiai játékok világába kalauzolta a merész vállalkozókat. Ezeket már csak a Toys in Space és a World War című epizód követte, az egyik sci-fi, a másik világháborús körítéssel.

800*600 - 2004. Azt hiszem, teljesen érthető, ha a játékok készítői gondolnak a szerényebb konfigurációkkal rendelkezőkre, és ezért lehetővé teszik, hogy egy adott program alacsony felbontásban is játszható legyen. Az azonban kellőképpen megdöbbentő, ha manapság egy játékból kicsalható legmagasabb felbontás a képernyőn megjelenített 800*600 képpontot jelenti. Márpedig az Army Men: Sarge's War, ha hangosan kiabálunk vele, sem fog ennél magasabb értéken tetszelegni. Másrészről viszont a látványvilág az alacsony felbontástól eltekintve is meglehetősen fapadosra sikeredett.

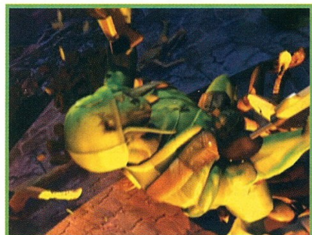


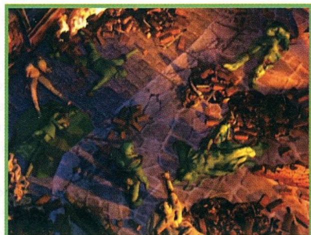
A fejlesztőknek ismét nem sikerült kiaknázni az Army Men plasztik világában rejlő lehetőségeket, így egyedi hangulatú, szórakoztató és poénos elemekben bővelkedő szoftver helyett meglehetősen jellegtelen, ronda és jóformán kezelhetetlen játékot kapunk, amelyben ráadásul a humornak se sok szerep jut.



Persze, elvétve vannak viccesnek szánt részletek, amelyek bár nem valószínű, hogy mosolyt csalnak arcunkra, de legalább érezni fogjuk a készítők izzadságszagú igyekezetét, hogy megnevettessenek minket. Pedig lássuk be, egy olyan alkotás, amelyben zöld és sárga műanyag katonák tépik egymást darabokra, szinte ordít az után, hogy teletömjék fergetegesebbnél fergetegesebb poénokkal, amelyek talán a termék silányságát képesek lennének feledtetni valamelyest. Persze lehet, hogy csak nekem nagyok az igényeim, nem tehetek róla, Wormsön és Duke Nukemen nevelkedtem.

SE





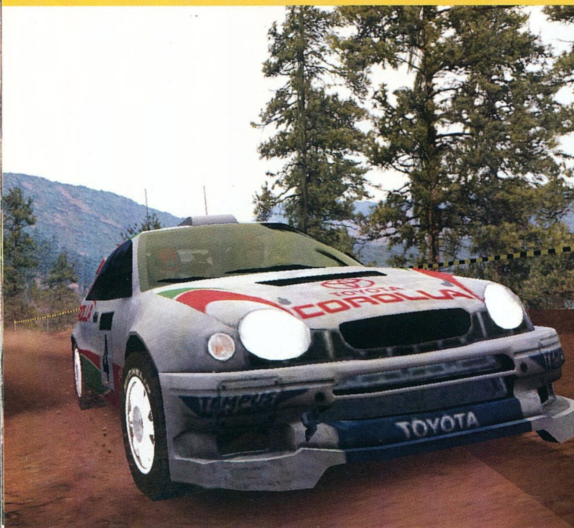
Pro: játszható agysejtek nélkül is

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	09	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	09	20
AUDIO	03	10
ÉLETTARTAM	01	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
44%

Kontra: grafika, irányítás, játékmenet







RICHARD BURNS RALLY

INFOBOX

Kategória: szimulátor • **Kiadó:** SCI • **Fejlesztő:** Warthog Sweden • **Web:** www.richardburnsrally.com



- 8 rally-autó
- 6 ország 24 gyorsaságija
- rally-suli
- velőtrázó szimuláció

Aréna:

Michelin Rally Masters



Rally Trophy



Rally Championship 2000



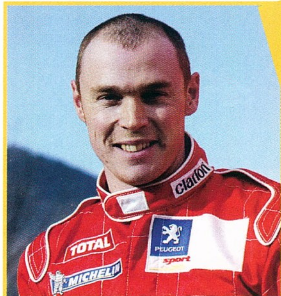
Az angliai székhelyű Warthog (varacskos disznó) svéd divíziója nem kisebb fába vágta fejszéjét, minthogy elkészítse minden idők legvalósághűbb rally-játékát. Tették ezt úgy, hogy erre a legelvakultabb rajongók rávetik magukat, azonban a piac igényeit nem szolgálja ki, és annak tudatában, hogy a legutolsó hasonló próbálkozó, a Magnetic Fields a Rally Championship 2000 piaci eredménytelensége miatt ment csődbe. A több mint 2 éves fejlesztés gyümölcsét konzolos ismerőseink már július vége óta nyüstölhetik, a PC-s verzió pedig szeptember elején dübörög majd be az áruházakba. Rendhagyó cikkben leplezzük le a jelenleg legjobb PC-s rally-szimulátort!



Sokkoló ismerkedés. A DVD-n figyelő 0.56-os verziószám elsőre elrémisztett, hiszen alig 2 héttel korábban volt szerencsém tesztelni a 0.43-as majdnem végleges kódot, mely hemzsegett a hibáktól (gyakori kilépések és fagyások töltés közben), ám ez a kód már csak kisebb, de annál szembetűnőbb bogarakat tartalmazott. A telepítést követően kellemesen 2,7 GB-ot elfoglaló program (még mintegy 500 MB-ot használ swappeléshez) kedvcsináló animációja után lefolytatott gyors paraméterezés (irányítás és hangok beállításai) nagy elánnal robbantam bele ismét a rally-suli teendői közé. Mint minden helyszín és szakasz, a rally-iskola is valós gyorsaságit és feladatokat rejt magában. Nagy örömömre szolgált, hogy az itteni feladatokat egytől egyig Richard Burns mondta el nekünk, megalapozva a hangulatot! Hab volt a tortán a feladatok végi elemzés, mely segítségével könnyebben és gyorsabban tanulhatunk, saját hibáinkból. Az első lépések már érzékeltették, hogy a játék tényleg nem mindennapi, az igazi sokk azonban a Szakaszon ért, amikor is még bóják is segítenek a tájékozódásban, ám mégis szinte faltól falig mentem. Rápillantva a DVD mellé csatolt SCI-os papírlapra - FIGYELD A SEBESSÉGED. Ez a játék készségről szól: nem az autót kell olyan gyorsan vezetned, ahogy csak tudod, hanem neked kell olyan gyorsan vezetned, ahogy csak tudsz. - visszavettem a colinos berögződéseimből és próbáltam tojáshéjat képzelni a talpaim alá. Egy fokkal jobban kezdtem érezni az autót, az iskolát is végigjártam, ám a haladó szekció végén található időfutam kifogott rajtam, nem tudtam "arany" minősítéssel zárni. Hiába ismertem a szakaszt és nyomtam a gázt, túl sok volt a sallang, a kihagyás, nem "éreztem" az autót eléggé... a gyakorlás percei következtek, figyeltem a kocsi visszajelzéseire is és a kanyarokra is vakon döntöttem rá és kezdtem a 80 mp-es időlimithez közel kerülni. Végül mintegy órányi gyakorlás és meddő kísérletek után sikerült 79.40 alatt a célba érnem (jutalmul kaptam egy 2000-es specifikációjú Subaru Imprezát).

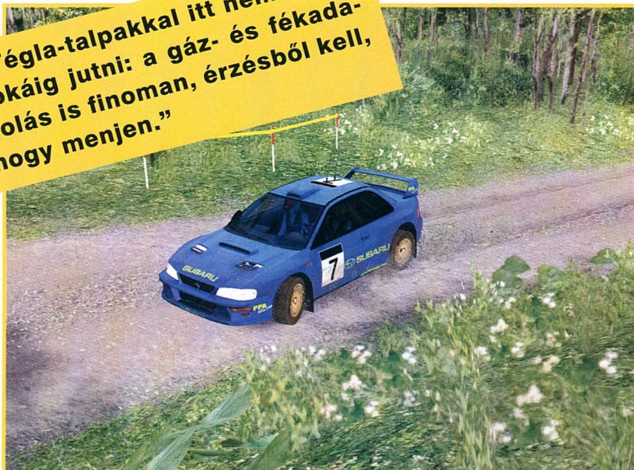
Élethűség mindenek felett. Szerintem mindenki a fenti bekezdéshez hasonlóan érzi majd magát, amikor először RBR-ozik. Olyasmi, eddig még nem ismert élményt kelt bennünk a

Richard Burns



Az 1971-es, readingi születésű Richard alig múlt el 15 éves, amikor édesapja beíratta élete első rally-iskolájába. Az események felpörögtek, hiszen alig 18 évesen már felkeltette David Williams érdeklődését (aki azóta is mentora és egyik legközelebbi barátja), aki azonnal egy Peugeot 205 volánja mögé ültette. A megnyert ifi bajnokság után a véletlennek köszönhetően Richard állt rajthoz egy N-csoportos Subaru Legacyval a Mintex National futamok egyikén: másodikként ért célba, majd az év többi futamán is ő vezette az autót. Ezt a bajnokságot is megnyervén 1993-ban bekerült az angol rally-bajnokság Subaru Prodrive csapatába (Alistair McRae, Colin öccse volt csapattársa), melyet még ebben az évben meg is nyert. További 2 évet töltött el itt, néha ki-kikacsingatva egy-egy világbajnoki futamra, míg végül a Prodrive pénzügyi gondjai miatt átszerződött a Mitsubishi Ralliart csapatához, akik már 1998-ban WRC autóba ültették (csapattársa a legendás, tavaly visszavonult Tommi Makinen volt). A tanulóév után, 1999-ben már egy Subaru Impreza volánja mögé ült, mellyel legnagyobb sikereit érte el: még ebben az évben 2. helyet érte el összetettben, melyet 2000-ben megismételt. 2001-ben végre elérte gyermekkori álmát: Richard Burns lett az első angol rally világbajnok! A 2002-es évet ismét új csapatnál kezdte el, a Peugeot gyári menőit erősítette, azonban ez az év korántsem úgy sikerült, ahogy eltervezte. 2003-ban ismét nagy formát mutatott, ám az év vége felé nem sikerültek jól a versenyei... Hamarosan ennek oka is kiderült, mikor az évad utolsó versenye előtt egész egyszerűen elájult vezetés közben és csak mellette ülő kollegája lélekjelenlétének köszönhette életét. Az orvosi vizsgálat agytumort diagnosztizált nála, a versenyre már nem is nevezték, és még tavaly novemberben megkezdődtek a kemoterápiás kezelései. Idén év elején hihetetlenül lefogyott, önmaga árnyékává vált és félő volt, hogy elveszíti a kór elleni harcát, ám kitartása most sem hagyta cserben. Legutóbb július elején állt a kamerák elé, amikor is azt nyilatkozta, hogy a rendszeres kezeléseknek hála állapota sokat javult január óta (június közepén hagyhatta el a kórházat), de nem tudja megmondani, meddig tartanak még, viszont eltökélte, hogy nem adja fel, és fel akar épülni. Részemről a legjobbakat kívánom neked, Richard!

„Tégla-talpakkal itt nem fogsz sokáig jutni: a gáz- és fékadagolás is finoman, érzésből kell, hogy menjen."



játék, mint ami a Grand Prix Legends megjelenésével érte a szimulátor-társadalmat: minden eddiginél precízebb, mélyebb és komolyabb rallyjáték készült el. A svédek nem teketóriáztak, izomból belevittek apait-anyait, olyan mértékben, hogy a beállításokhoz nem árt némi szerelői alapismeret sem, mivel nincs magyarázó-szöveg (azért ilyen fokú részletességnél ez illett volna, de reméljük, a kézikönyv taglalja). A 2003-as Subaru mellett még 7 egyéb jármű található: 6 WRC és az 1600 köbcentis MG ZR mérgezett egér. Az aprólékosság nemcsak a motorháztető alatt lapuló részekre, de az autók külsejére is kiterjed, habár teljes licenc hiányában csak a Subaruk festése és Richard/Robert valódi, a többi mind fiktív. Tovább-

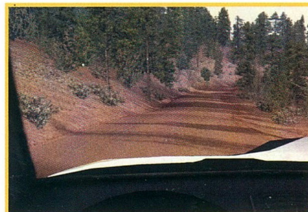


menve, a rallykat illetően szintén mind a 6 helyszín valós és minden országban 4-4 létező szakaszt modelleztek le a srácok (országonként 2-2 szakasz oda-vissza is megrendezésre kerül) az utolsó fűszálig! Négy helyszín murvás/salakos/köves pályán zajlik, míg a finn rally hófedte dombokat szel át és a francia Rally Mont Blanc aszfaltos. Nem elhanyagolható dolog, hogy a fejlesztés egyik legfőbb vívmányának tartott időjárás-generátor segítségével ugyanazt a szakaszt napos időben vagy zuhogó esőben (hóban) is teljesíthetjük, jelentősen megnövelve a taktikai húzások bevetését és kitolva a játék élettartamát.



Ezeken felül 3 nehézségi szint és 3 törés-variáció közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbbet, az élethű autózás nem kifejezetten ajánlott, hiszen elég egyetlen megcsúszás és a fák közé csapódó autónk egyben a verseny feladását is jelenti (Game Over felirat).

Az első bajnoki évad. A körülmények tehát adottak, a játék azonban nemcsak zengzetes marketing-maszlagot puffogtat, hanem ténylegesen is jól elegyíti a fenti összetevőket. Az autó viselkedése olyan, mintha a TV-ben néznénk a versenyeket: villanás alatt gyorsulnak százas tempó fölé és megfelelő vezetői tudás fejében terelgetésük is olyan, mintha rajzolnánk az íveket.
Mint már említettem, erre a szintre hosszabb tanulási folyamat végén fogunk elérni, elsőként tanácsos belevágni a bajnokságba, kezdő szinten,

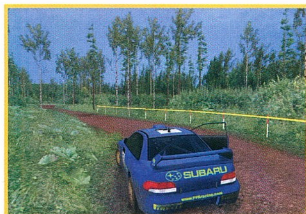




„Ez a játék olyan kemény és edzett rally-pilótává tesz, mintha svédacélból öntöttek volna!”



biztonságos törésekkel. Mivel ismeretlen szakaszokat járunk be, ezért különösen ajánlott odafigyelni, mit is mond a fülünkbe Robert Reid: az itiner részeinek bemondásának paraméterezését 2 csúszka is segíti, mindenki megtalálhatja a neki megfelelő beállítást. Kezdődik minden az angol rally kacskaringós, vékony útjaival és a vízmosásokkal, melyekbe hajtva nem árt az óvatosság, hiszen a meglehetősen nagy "dobbantástól" igen könnyű fejre állni. Ezek az utak ugratóknak sem állnak híján, melyekre túl gyorsan hajtva szabályszerűen elszáll az autó - itt is mindig tanácsos inkább gázelvétellel és visszakapcsolással operálni. Győzelmem nyomán enyém lett a Peugeot 206-ost, majd utaztam tovább Japánba. A japán utak is keskenyek, ám az út melletti dús növényzet kisebb hibákra sem ad lehetőséget, hiszen a kocsi azonnal kiforog és megpörög, köszönhetően a négy kereket teljesen függetlenül szimuláló kódnak. Elég, ha csak egy pillanatra más tapadása van az egyik hátsó keréknek, azonnal meghúzza az autót, és máris gázelvétellel kell ellenkormányozni, majd gázadással stabilizálni az autót (ha még meg tudjuk fogni). A Tokachci melletti szakaszokról az eső sem hiányozhatott, a feláztatott földön megfelelő tapadást mutató "vizes" gumik az esőáztatta növényzeten azonban fabatkát sem értek, igazi korcsolyázás vette kezdetét. Ezek a vizes szakaszok valódi erőpróbaként szolgáltak, szépen meg is izzadtam közben, a rendkívül óvatos fékezés és finoman adagolt gáz sem volt minden esetben elég. Nagy megkönnyebbülésemre egy szélesebb nyomtávú rally, a lappföldet átszelő finn verseny következett. Szöges gumikkal igencsak élveztem a száguldást a meglepően sok ugratóval és egyenessel tarkított, hófödte gyorsaságikon (állítólag ez az egyetlen olyan nemzetközi rally, ahol mindig hó borítja az utakat). Érdekes volt látni, hogy itt egészen horribilis, szakaszonként perc fölötti különbséget vertem a többiekre, mintha a belövéssel itt gondok lettek volna. Győztes versenyem eredményeképp garázsomba begurult a Hyundai Accent. A fagyos puszták után következett a hőséget árasztó Nevada. A nyomtáv megmaradt szélesnek, azonban domináló elemként bekerültek a hosszú egyenesek és a gyors kanyarok. A Grand Canyon bizonyos részét átszelő utakon nem volt ritka a 200 km/órás sebesség fölötti repesztés, de ilyen sebesség mellett már nagyon könnyen el lehet szállni. Külön élményszámba ment a hatalmas fák között húzódó, döngölt földes gyorsasági, mely egyik kedvencemmé vált. Ismét nagy ugrás és a bajnokság egyetlen aszfalt-rallyja következett. A francia Alpok varázsos szerpentinjein kanyarogva csak úgy zúdult nyakamba az eső. Az aszfaltcsíkon brutálisan tapadó virslikkel életveszélyes volt a fűre tévedni (kiváltképp, ha vizes!), a hajtűkanyarok kézifékes technikája pedig újabb nem várt feladat elé állított (másképpen kell technikázni, mint az eddigi rallyjátékokban), de volt lehetőségem gyakorlásra bőven. Végezetül pedig következett a szezonzáró ausztrál rally, mely a Canberra melletti óriási erdőkben kerül megrendezésre. Közepesen szűk utak, sok-sok szakadékkal és hajtűkanyarral jellemzik ezt az eseményt, na és persze a felejthetetlen Mineshaft gyorsasági a maga bődületes méretű ugratójával. A szezon végén aratott győ-













zelmemért cserébe pedig átvettem egy Citroen Xsara slusszkulcsát.

Hosszútávú motiváció. Mint látható, a rally-suli és az első bajnokság megfelelő teljesítésével már 7 autó rendelkezésre áll a maximális 8-ból, tehát a hosszútávú motivációt csakis a vezetés élménye jelentheti. Azaz inkább jelentheti? Kíváncsiságból gyorsan lepörgettem egy közepes nehézségi szinten, közepes törésekre beállított angol bajnoki fordulót. Természetesen az előző tapasztalatokkal a hátam mögött nem volt nehéz hiba nélkül átszáguldani a szakaszokon... csak ekkor vettem észre, milyen óriási fejlődésen is mentem keresztül a játékkal eltöltött előző 6-7 óra folyamán. Bal lábbal a féket pumpálva, jobbal pedig a gázt adagolva suhantam át a szakaszokon, 10-15 másodpercet verve a gépi pilótákra. Hihetetlenül élveztem a vezetést, olyan élmény volt valóban gyorsan menni, mintha most szereztem volna meg a jogosítványomat. :

Számomra azonban továbbra is kérdés, hogy mi lesz a játékosok mozgatórugója az autók elnyerése után, hiszen nincs karrier-mód, nincs lehetőség egyedi rallyra (de még különálló rallyra sem!) és véleményes, hogy a svédek mennyire tették MODolhatóvá a játékot. Mivel az RBR a szimulátoros rétegnek szól, itt csak az a játék találhat igazi otthonra, amelyhez hozzáértő rajongók új gyorsaságikat, rallykat és autókat illeszthetnek: ha ez a lehetőség nem adott, akkor az RBR voltaképpen táptalaj nélkül marad, és rövidtávon mindenki továbblép rajta.

A játékmódok között található Richard Burns Challenge csak az igazán profi játékosokat fogja lekötni, hiszen az itt található szakaszokat RB szellemautójánál gyorsabban kell teljesítenünk, aki eszeveszett tempót diktál. Jó hír azonban a kevésbé kitartóknak, hogy elég, ha a rally-suliból ismert szakaszon elverjük a mestert, máris a miénk lehet a játék 8. autója, a már említett MG. A többjátékos mód pedig mindössze egy plusz menüpont, "hot seat" módban szerintem senki nem fogja ezt a játékot tolni, hiszen a szimulátoros közösség az internetre úgyis a visszajátszásokat teszi majd közzé. Ez utóbbi átlagosan jó funkció, tekerni sajnos nem lehet benne, de a felvett videó kisméretű - már előre látom, hány száz ilyen fájl fog keringeni a különböző technikákat, gyorsaságikat és autókat szemléztetve.





Csak így tovább! Summa summarum, nekem kicsit kevésnek tűnik az autók és szakaszok mennyisége, továbbá néhány opció hiányán könnyen elcsúszhat a játék még a szimulátoros közösség ölén is. Árkádmód hiányában a játék üzletileg halálra van ítélve, hiszen csak kormánnyal és csak szimulátoros múlttal lehet eredményesen játszani - mazsolák kíméljenek, sikítja! Érdekes módon a zengzetesen beígért változó időjárás sajnos előre generált, csak egy szakaszt játszva választható ténylegesen a kondíció, bajnokságban mindig ugyanolyan idő fogad az adott szakaszon. Ezen mindenképpen kellene javítani, hiszen így pont az RBR szavatossága csökken.

Sirámaimat félretéve azonban a pénzünkért egy minden ízében mesterien összerakott, grafikailag (nézzétek a képeket) és hanganyagilag (az autó minden egyes moccanását külön effekt szimulálja) is a tökéletes közelébe érő játékot kaptunk. Mind a fejlesztők, mind pedig a kiadó SCI hatalmasat nőttek a szememben, hiszen megszületett minden idők legjobb PC-s rally-szimulátora!

Dauby





Pro: valósághű fizika, eredeti autók/rallyk/szakaszok, elképesztő sebesség-érzet, az eddigi legjobb rally-szimulátor

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIV 1.6, 256 MB RAM, 3.1 GB HDD

ÖSSZESEN
90%

Kontra: szűk rétegnek szól ergo tuti üzleti bukás, néhány apróbb bosszantó hiba, kevés választható autó és játékmód





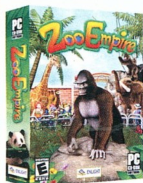
Íme, néhány elégedett krokodil

A koalák a kedvenceim!

ZOO EMPIRE

INFOBOX

Kategória: tycoon • **Kiadó:** Enlight Software • **Fejlesztő:** Enlight Software • **Web:** www.enlight.com



- szabad, és karrier mód
- 40 faj
- 200+ tárgy
- 1st person nézet

Aréna:

Zoo Tycoon 70%



Rollercoaster Tycoon 2 76%



Car Tycoon 43%



Az Enlight ügyesen időzítette a Zoo Empire megjelenését, hiszen a Blue Fang Games Zoo Tycoon 2-ja csak szeptember végén kerül a polcokra. Így talán el tud halászni néhány rajongót a Microsoft nagy sikerű tycoonjának táborából, bár a Zoo Tycoon a két kiegészítőjével csaknem minden igényt kielégít. Szerencsére a kategória kedvelői nyitottak minden újdonságra, így biztos megnézik az Állatkert Birodalom lehetőségeit is, de attól tartok, Trevor Chan és csapata ezúttal alulmarad a hamarosan megjelenő riválissal szemben.

Mit akarok én itt? A program karriermódjában egy ismeretlen, szakmájában "senki" állatkert igazgató szerepében kapjuk meg első feladatainkat, majd a kihívásokat teljesítve válhatunk egyre tapasztaltabbá, sikeresebbé és népszerűbbé. Karakterünket négy fő képesség értékei jellemzik - tisztaság, megfékezés, ellátás, gyógyítás.

A küldetéssorozat első néhány pályája egyben az oktatómód is, a viszonylag egyszerű feladatok teljesítése közben a játékosok megtanulhatják az alapokat, s a program készítői csak ezután dobják őket a mélyebb vízbe, amikor már jóval nehezebb kihívásoknak kell megfelelniük - például komoly zűrben lévő állatkertekben kell helyreállítani a rendet (beteg állatok, elégedetlen látogatók stb.) Ekkor már a faág-szerű rendszerben két úton indulhatunk karrierünk csúcsa felé - választhatjuk az állatokkal való foglalkozás útját, vagy az anyagi haszonszerzésre összpontosító feladatsort.

A szabadjátékban elnevezéséhez híven a kedvünkre játszhatunk, nincsenek célok és feladatok, sőt mi dönthetjük el azt is, mekkora területen, milyen lehetőségekkel (kezdőtőke, felfedezések stb.) menedzserkedünk.



Nem leszel egyedül. Egy teljes állatkert igazgatása óriási feladat, ám szerencsére a legtöbb felelősségteljes részmunkára vehetünk fel menedzsereket, akik képességeik függvényében foglalkoznak saját területükkel, így nem kell minden apró részletet nekünk felügyelni. Itt nem csak - sőt, elsősorban nem - a takarítókra, vagy az állatokat ellátó munkatársakra gondolok, hanem az állatorvosra, az oktatási és a kutatási csoport irányítóira, valamint az állatkerti körséták vezetőire. Munkatársaink képzésével egyre hasznosabb segítőkre tehetünk szert, így úgy növekedhet a látogatók és az állatok elégedettségi szintje, hogy mi konkrétan ezért nem sokat teszünk, hiszen megbízható emberekkel dolgozunk.

Elégedett állatok. Bár a parkban számos középületet is építhetünk, a lényeg mégiscsak az állatok bemutatása, lehetőség szerint olyan környezetben, ahol jól érzik magukat, és tevékenységükkel szórakoztatják a közönséget.

Először a kiválasztott állatfaj igényeinek megfelelő (erről a programban minden részletre kiterjedő, pontos információt kapunk) kifutót kell kialakítanunk. Rendkívül gazdag választék

Budapest Zoo

Éppen néhány hete mentünk ki a családdal a budapesti állatkertbe, és csak annyit mondhatok, aki néhány éven belül nem járt arra, feltétlenül pótolja a mulasztását. Öröm nézni, hogyan épül, változik és fejlődik az Állatkert, ezen a pici területen. Igaz, még mindig van néhány állat, akiknek több hely kéne, de sajnos a tér kötött, így azon belül kell kihozni a legjobbat a parkból.

Link: www.zoobudapest.com





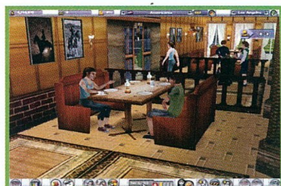
Enlight Software

A céget 1993-ban alapította Trevor Chan, első munkájuk a Capitalism volt, ami mindmáig az egyik legrealisztikusabb üzleti szimulátor a piacon.

Az Enlight következő saját fejlesztése a Seven Kingdoms, amelyik szintén jól sikerült, ha nem is lett mindent taroló kasszasiker a stratégiák piacán.

A cég legnépszerűbb programja mindmáig a Restaurant Empire.

Link: www.enlight.com



lesz a rácsokból, terepből, növényekből, játékokból stb. A helyzet csak akkor nehezedik, amikor készítünk például egy óriási kifutót, ahol bemutatjuk például Afrika élővilágát, és összeengedjük több faj képviselőit.

A jól kialakított területeken állataink boldogok lesznek, ami kihat az állatkertet látogatók elégedettségére is. Örvendetes esemény az is, amikor új jövevény érkezik valamelyik fajunk családjába, hiszen a jól tartott állatok szaporodnak is. Iszonyúan örültem, amikor megszületett az első pici koalánk, főleg mert ők - ha jól tudom - mesterséges körülmények között csak nagyon kivételes esetekben hoznak világra utódokat.

Elégedett látogatók. Nem elég azonban a flóra és a fauna megfelelő kiállítása, ennél a park látogatóinak több kell. Itt egyrészt gondoljatok a szokásos, parkszmulátorokban megszokott elemekre - étel-ital ellátás, ajándékbolt, mosdó, információs pult, elsősegély állomás stb., másrészt egyéb szórakoztató lehetőségekre is - hajókázási lehetőség, kilátótorony, oktatóközpont, show-műsorok stb.

Ez utóbbit kifejezettem gyűlölöm, sohasem felejtem el, amikor a San Diego-i állatkertből hazafelé egy amerikai család azon panaszkodott, hogy milyen silány és kevés volt a show, holott szerintem sokkal fontosabb és értékesebb az állatokat "természetes" környezetben megfigyelni, mint emberek által kitalált, poénos produkciókban bohóckodni látni.



Mindent egybevetve. A grafikával kapcsolatban semmi rosszat, de semmi különlegeset sem tudok elmondani. A teljes 3D-s programban mindent lehet, amit kell - forgatni, zoomolni, bárkinek a belső nézetéből kikukucskálni (kár, hogy ilyenkor nem irányíthatom én az állat vagy a látogató lépteit). Az animációk is változatosak, főleg ha az állatok megkapják a kedvenc játékaikat, és megfelelő környezetben lehetnek.

Remek, hogy nem csak rácsokkal körbevett kifutókat hozhatunk létre, hanem természetes elemekkel is elzárhatjuk az állatokat - hegyes háttér, folyómeder stb.

A rajzfilmszerű megjelenítés ugyan kicsit bugyuta néhol, de elismerem, teljesen realisztikust nagyon nehéz lenne alkotni.

A kezelőfelület kissé bonyolult, rengeteg menüpontból (almenük tengere!) kell kiválasztanunk a tennivalókat, ami miatt legtöbbször érdemes pillanat állj-t használva tevékenykedni. Ha megszokjuk a rendszert, akkor már nem lesz gond, sőt, hasznos lehetőségeket is beépítettek a programba - például az állatok kifutójának kialakításakor kis ablakban figyelhetjük, hogyan sikerült teljesítenünk az ideális környezet feltételeit.

A zenére és a hanghatásokra nem lehet panasz, de feledhetetlen élményre sem számíthatunk - nem mintha ennek a kategóriának ez fontos eleme lenne.

Sajnos mivel nehézségi szint megválasztására sincs lehetőség, az egész program karriermódban kicsit könnyűre sikeredett. Szabadjátékban ennek nincs jelentősége, és pont ez a szabadság adja a játék viszonylag magas élettartam értékét. Összegezve - a Zoo Empire könnyed, nyárra való program, minden stressz nélkül.

Lily



Pro: Aprólékosság, alaposság, összetettség

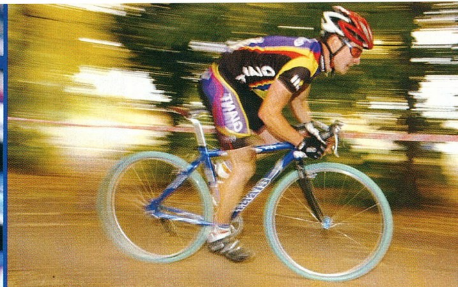
HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	10	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY: PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN 62%

Kontra: Bugyuta kinézet. Szerény állatkínálat.



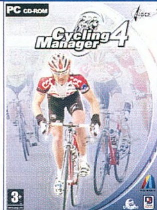




CYCLING MANAGER 4

INFOBOX

Kategória: manager • **Kiadó:** Focus • **Fejlesztő:** Cyanide • **Web:** www.cycling-manager.com



• Karrier, menedzsment, akció két keréken

Aréna:

Cycling Manager III. 73%



HRM 72%



Total Club Manager 71%



Kerékpár. Két síkban futó gumifelület, melyet fém alkatrészek kötnek össze. Áttételek, csapágyak, hajtókarok, melyek csak az emberi erő hatására képesek előrehaladni, dacára a súrlódási és légellenállási erőknek. Csupán ennyi lenne ez a sport? Hatások és ellenhatások összessége? Nem hinném...

A profi kerékpársport évről-évre egyre népszerűbb. Százezrek látogatják a szakaszokat, nő a televíziós közvetítések időtartama, és egyre több versenykerékpárt értékesítenek. Így, mint minden népszerű sport, a bringa is belépett a virtuális birodalomba, de vajon leírható-e néhány számmal a versenyző? Élvezet nyújt-e néhány számadat, száraz érték? Hosszabb távon biztosan nem, kivéve persze a fanatikusokat. Úgy gondolhatnánk, hogy egy manager program ezt nyújtja, általában ez így is van, de ez nem ez a program. Ezért gondolom, hogy remek szórakozást nyújthat mindenkinek, aki szereti az országúti kerékpározást.

Karrier. Ebben a játékmódban a teljes 2004-2005 idényre irányításunk alá vonhatjuk a kiválasztott csapatot. A teljes üzleti hátteret nekünk kell kézben tartani, ahol a nehezen megszerzett támogatói pénzeket kell a csapat stratégiájának megfelelőn felhasználni. A szponzorok által meghatározott versenyeken kell a kitűzött célokat elérnünk, így növelve bevételeinket. Mindez meghatározza a teljes évi versenynaptárunkat, edzőtáborokat és felkészülési állomásokat. Mindemellett szerződtethetünk új versenyzőket, edzőket és a háttérben dolgozó csapat bármely tagját. Gépparkunkat is meghatározhatjuk, hiszen fontos szegmens a kerékpár is. Az állandó nehézségek mellett a híreket is figyelnünk kell, mert reagálnunk kell drótlovasaink esetleges sérülésére, betegségére. Ugyanezen a csatornán kísérhetjük figyelemmel a többi csapat tevékenységét: átigazolás, felkészülés, sérülés és egyéb információk, amit a magunk hasznára fordíthatunk. Összetett, nehezen átlátható feladat.

Versenyek. Alapvetően két versenyfajtát különböztetünk meg; az egy illetve a többnapos megmérettetést. Az előbbiek közé azokat sorolhatjuk, ahol egy teljesített szakasz alapján hirdetnek győztest. Ilyenek a klasszikusnak számító, híres, nagy múlttal rendelkező versenyek, valamint ebbe a kategóriába soroljuk még a világbajnokságot és az olimpiát is. A világkupa futamokat is ebben a mezőnyben találjuk, azzal a plusszal, hogy pontokat kapnak a versenyzők, így az év végén a "kupát" a legtöbb pontot szerző versenyző nyeri meg, ezzel megteremtve az átmenetet a többnapos versenyek felé. A körversenyek, a több szakaszon keresztül tartó rivalizálás, előnyszerzés, pontgyűjtés, ahol eltérő versenykörülmények segítik a legjobbak kiválasztását. Sík, hegyi, egyéni és csapatversenyeken keresztül kell bizonyítani, ahol a győztes a legkevesebb összetett idővel rendelkező versenyző. Emellett egyéb díjazások is vannak, amit a kiemelt trikók viselői kapnak. Mindezt figyelembe véve kell csapatunk tagjait kiválasztani, kik vegyenek részt a versenyen, és hogy milyen céllal. Ennek kivitelezését figyelemmel kísérhetjük, sőt, a stratégiai döntéseket is itt, a verseny alatt kell meghoznunk.
A versenyeken pénzdíjakat kapunk, amik szintén bevételt jelentenek csapatunk számára. A nagyobb versenyekért több

Bodrogi László

Magyarország legjobb kerekese, aki sajnos külföldön ismertebb, mint kis hazánkban. Specialitása az egyenkénti időfutam, ahol a legjobbak között jegyzik. Jelenleg a belga illetőségű QUICK STEP - DAVITAMON csapat tagja, de a jövő évtől új színekben láthatjuk majd, remélhetőleg a T-MOBIL csapatban, ami sokat lendítene karrierjén. Az ötkarikás játékokon is figyelemmel kísérhetjük Lacit a mezőnyversenyen, illetve az időfutamon. Az utóbbi számban akár éremesélye is lehet, így ezúton is szeretnénk sok szerencsét kívánni neki (nem kéz- és lábtörést!), és a többi magyar sportolónak.

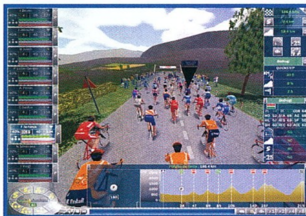
www.laszlo-bodrogi.com

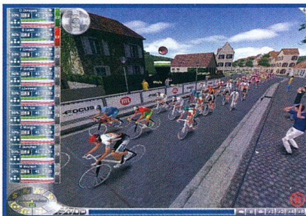


jutalmat kapunk, de a többi csapat is hasonló célokkal érkezik, ezért a pénzdíjjal együtt nő a kihívás is. Éppen ezért fontos figyelembe venni azt a tényt, hogy közel harminc, különböző tudású és karakterű versenyzőnk van, így számukra a megmérettetéseket a legoptimálisabban kell kiválasztani. Itt figyelembe kell vennünk a verseny karakterét, mennyi hegy van, milyen csapatok neveztek eddig, hány szakaszból áll a futam. Fiatal kerekeseinket érdemes könnyebb versenyeken felkészíteni, mivel ők még nem alkalmasak egy nagyobb körverseny teljesítésére, viszont a kisebb, egynapos versenyeken lehet esélyük jó szereplésre. Nem könnyű feladat megtalálni az egyensúlyt a túlversenyeztetés és az alulterhelés között. Mindeközben, egyes versenyzőket érdemes speciális felkészítésben részesíteni, mivel egy nagyobb versenyen való különleges bevetésük sokat hozhat a konyhára. Sok pontot és pénzt kapunk a kiemelt trikók viseléséért, ami szintén az egyedi tréning mellett szól, de nem érdemes elfeledni, hogy a többi csapat is hasonlóan gondolkodik.

Akció. ...és elindul az igazi verseny. Szökések, sprintek, bukások, géphibák bármi megtörténhet. Mindezt egy kommentátor tolmácsolja folyamatosan, ami jó atmoszférát teremt, és magával ragad. Nekem nagyon tetszett. Az mondjuk nem, amikor a szökésemet két kilométerrel a cél előtt fogták meg, de pont ez a jó, a sikert nem adják ingyen itt sem. Az irányítás egyszerű, kevés gombbal tudjuk kezelni mind egyénileg, mind csapatszinten a történéseket. Döntéseinknek komoly hatása van, egy kockázatos elképzelés vezethet győzelemhez vagy bukáshoz. A szakasz jellege mellett számításba kell vennünk a hőmérsékletet és a széljárást is, hiszen egy szökés kimenetele múlhat a széljáráson is (hátszélben jobban haladhat egy ember, mint a mezőny). Sprintek, hegyi hajrák, ezeket mind számításba kell vennünk a végső győzelem elérése érdekében. Akció dús, remek szórakozást ígér.





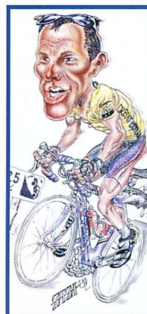


Tapasztalatok. Ha valaki ráérez az ízére, függőséget okoz! (Én figyelmeztettem mindenkit!) Minden szakasz más kihívást tartogat, jól felépített stratégiánkat egy pillanat alatt felboríthatja egy másik csapat, amire jól és gyorsan reagálva még mindig mi kerülhetünk ki győztesen. Jó érzés azt látni, hogy az ellenfelek is mennyire jól reagálnak a mi akcióinkra. Többször előfordult, hogy a szökési kísérletet megkontrázza a gép, sőt az összetett állásnak megfelelően változtatja a taktikáját. Jól érzékelhető hogy a kerékpár milyen karakterű pályára van felkészítve, és itt jön elő az a hiányosság is, hogy nem lehet kerékpárt cserélni a szakaszon belül.

Általában jól kidolgozott a szimuláció, sok változóval. Néhány szegmens mégis elnagyoltnak tűnik, vagy inkább fogalmazzunk úgy "kevéssé nyomon követhető". Az egyéni és a csapatidő futam nem szabályozható megfelelően, áttekinthetetlen. Sajnos a negatívumok sora itt nem ér véget. Több apró hibával találkoztam, ezek azonban könnyen javíthatók. Volt olyan pillanat is, amikor nem tudtam eldönteni, hogy sírjak-e vagy nevessek, mindennek okozója a nem licencelt versenyzőnevek elolvasása volt. Amit nem sikerült megvenni, azt némi kreativitással pótolták, aminek a végeredménye... nem semmi, néha úgy éreztem magam, mintha egy fantasy managerbe csöppentem volna. Jó szórakozást nyújtott a program, és ez a lényeg, bátran ajánlom mindenkinek, aki tekeritiszben szenved :.

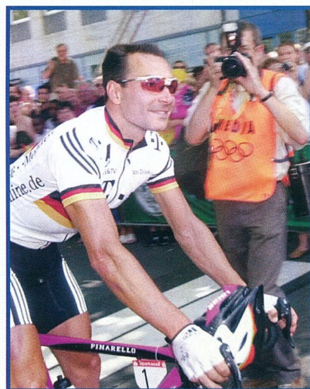
Hugo

Lance Armstrong



Korunk egyik legnagyobb országúti kerékpárversenyzője, aki az idei évben történelmet írt (sorozatban) hatodik Tour De France győzelmével. Fizikai ereje mellé rendkívüli taktikai érzék párosul. Emberileg nem mindenki kedveli, többször megkapta már az újságíróktól a citromdíjat, ami a "legellenszenvesebb" versenyzőnek jár. Tagadhatatlanul nagy, ellentmondásokkal teli személyiség, akit lehet szeretni, vagy nem szeretni, de személye mellet szó nélkül elmenni, lehetetlen.len.

www.lancearmstrong.com



Pro: nagy- frissíthető adatbázis, jó hangulat, állandó kihívás

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 700, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
78%

Kontra: apróbb figyelmetlenségek, instabil





WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Kategória: RTS • **Kiadó:** THQ • **Fejlesztő:** Relic • **Web:** www.relic.com

INFOBOX



- **Warhammer 40000 világ**
- **Eszméletlen hent**
- **Négy játszható faj**

Aréna:

Ground Control 2 84%



Z: Steel Soldiers 82%



Emperor: Battle for Dune 80%



Eddigi írásaimból talán már kiderült, hogy - finoman szólva - nem vetem meg a fantasy és szerepjátékok nyújtotta örömöket. Furcsamód, a Games Workshop által dédelgetett Warhammer 40000 hosszú ideig nem keltette fel a figyelmemet, nem igazán értettem, mit lehet szeretni abban, hogy az ember kis figurákat ugraszt egymásnak egy hatalmas helyet elfoglaló terepasztalon. Aztán egy barátom, aki mellesleg eladó volt kedvenc szerepjáték barlangomban (aka Sárkánytűz, rest in peace), egy unalmas téli estén elcsalt magához egy üveg jófajta tokaji nedűvel, és alattomos módon valami bűbájt csempészhetett a borocskámba, mert attól a naptól kezdve én is szorgalmasan festegettem az ujjnyi katonákat. A kész terepasztal mellett, mely kb. 2*2 méternyi teret adott hadvezéri képességeink csiszolására és a taktikázásra, megszámlálhatatlan órát töltöttünk el, és olyan élményeket szereztünk, melyek hosszú évek múltán is jóleső borzongással fognak eltölteni, ha eszünkbe jutnak.

Az Úr 40 000. évében. Az év elején még úgy festett a helyzet, hogy két nagy név fog ölre menni a legjobb stratégiai játék címéért. Mind a Battle for Middle Earth, mind pedig a Rome: Total War hatalmas és rendkívül látványos ütközeteket ígért, miközben senki sem figyelt egy nem túl termékeny csapat legújabb fejlesztésére, melynek célja a Warhammer világ nagyszabású és brutális csatáinak minél magával ragadóbb megjelenítése volt. Az E3 alatt napvilágra került videók már megvillantottak valamit a Relic új csodagyerekéről, és az infók is szépen csordogáltak az információs sztrádán, az igazi nagy durranás azonban a jelen cikk gerincéül is szolgáló nyílt béta, ami alapján úgy érzem (bár elkiabálni korántsem akarom), hogy ez az első RTS, mely megfoszthatja trónjától a kissé korosodó királyt, a StarCraftot. A zártkörű béta egy hónappal korábban indult, és a szerencsések oda s vissza voltak a Relic programjától, béta változat ide, bugok és kiegyensúlyozatlanság oda. Immár az 1.3-as verziónál tartunk, a fajok egyensúlya rengeteget fejlődött, a játék jóval stabilabb (bár hosszabb meccsek alatt még mindig hajlamos a kiugrálásra), és a hibák nagy részét is kigyomlálták.

Mivel előző számunkban már olvashattatok egy nagyobb lélegzetű bemutatót a Dawn of Warról, én csak a bétával eltöltött órák tapasztalataira fogok szorítkozni, mely – on-line és nyílt voltából adódóan – kizárólag interneten keresztül játszható többjátékos módokat támogat, a végleges változatban szereplő Space Marine hadjáratot nem áll módunkban kipróbálni. A játék a mérsékelt sikerű Impossible Creatures jelentősen módosított grafikus motorját használja, a virtuális csatamezőn dúló, akár több száz harcosból álló színes-szagos kavalkád kezelése pedig a kisujjában van. Bár nem szokásom rögtön a grafikát méltatni (mármint, ha amúgy megérdemelné), most bizony meg kell tennem, mert amit a Relic kiadott a kezei közül, nem piskóta. Az egységek olyan szinten jól néznek ki, az animációjuk olyannyira el van találva, hogy az döbbenet (bocs, SakmaN, de muszáj volt:)). Főleg az orkok. Kü-



lön élmény ráközelíteni a különböző egységekre, mert mozgáskultúrájuk széles palettája előtt a többi program legfeljebb csak a kalapját emelgetheti. A gépágyúkat kezelő Gretchinek békeidőben hajlamosak elbóbiskolni a fegyverükön, és ha véletlenül lecsúszik a fejük a kezükről, akkor riadtan forognak körbe, ellenség után kutatva. A Kill-a-Can úgy van összetákolva, hogy azt hiheted, bármelyik pillanatban darabjaira eshet, a látszat azonban csalóka, mert ez az egység az orkok egyik legerősebb gépezete. Távolra a vállára szerelt gépfegyverrel szórja az áldást, igazán veszélyessé viszont közelharcban válik: néha felkap



egy-egy ellenséges katonát az egyik karjával, majd a másikon található körfűrésszel szorgalmasan simogatni kezdi a szerencsétlent, mely a kezelést követően törzsvendégként folytatja pályafutását a helyi kocsmában. Az már csak hab a tortán, hogy a Kill-a-Cant alaposabban szemügyre véve néha azt is láthatjuk, ahogy egy ork a tákolmány belsejében mindenféle karokat meg kapcsolókat húzogat, közben meg azt ordítja, hogy kell megállítani ezt a vacakot?! Szinte az összes harci egység legalább háromféleképpen tudja másvilágra segíteni az ellenséget, távolra valamilyen lőfegyvert használva, közelharcban pedig



minden létező dolgot bevetve (az űrgárdisták pl. kardot használnak, ami néha beleszorul a már halott egységbe, és azt bizony le kell rúgni róla:)). A tankok egyszerre több ellenségre is képesek tüzelni, ha már több löveggel is felszereltük őket, az eldák hatalmas, de mégis kecses lépegetői pedig akár több tucat gyalogoson is könnyedén gázolnak át, egyeseket apró darabokra tépve, másokat lángszóróval megsütve, vagy energiafegyverrel omlasztva porrá. A négy játszható faj kiegyensúlyozása a béta állapothoz képest már egészen elfogadható, bár a tesztelés elején a Space Marine Terminator csapatai alaposan megkeserítették még a tapasztaltabb játékosok életét is. A StarCraft Protossaihoz hasonló Eldák eleinte nehezen boldogultak a gyorsabban fejleszthető többi fajjal, most viszont már jóval nehezebb lerohanni őket az első pár percben (a rush-t amúgy is próbálják háttérbe szorítani a fejlesztők, hiszen a Dawn of War lényege pont az lenne, hogy hatalmas seregek rontsanak egymásnak, erre pedig öt perc játék után felettébb kevés az esély). A méretarányokra nagyon odafigyeltek, bár ez inkább olyankor lesz nyilvánvaló, amikor ráközelítünk a csatatérre. Az "über-egységek", pl. az Elda Avatar vagy a Chaos Bloodthirster tényleg hatalmasak lettek, és óriási pusztítást képesek véghezvinni akár egymagukban is, és hogy egyik tesztertársamat idézzem: le lehet szedni őket - de nehéztüzérséggel lődd őket, és főleg SOKKAL. Egy Avatar akár egy századnyi orkkal is megbirkózik egyszerre, és persze nem egyedül szokott megindulni...



Építkezni többet kell, mint amennyire számítani lehetett, de szerencsére a bázismenedzsmentet még így sem vitték túlzásba, és ami talán a legnagyobb pozitívum, nem kell foglalkoznunk a hagyományos értelemben vett nyersanyag-kitermeléssel sem. Az energiát erőművekből vagy generátorokból nyerhetjük, a rekviráláshoz szükséges pontokat már nem ennyire egyszerű összekaparni. Minden pályán vannak ún. stratégiai pontok (közülük néhány igen fontos, ezeket hívják Critical Strategic Pointnak), és ezek birtoklásával tudjuk növelni Requisition pontjaink számát. És pont ezen „nyersanyag-rendszer" miatt lesz annyira újszerű a DoW, mert nem nagyon lehet, nem érdemes begubózni, folyamatosan terjeszkedni kell, a harcok pedig az egész térképre kiterjednek, nem korlátozódnak a bázisokra.





Orcs, orcs, orcs, orcs, orcs... Vészesen fogy a helyem, pedig még annyi mindenről szerettem volna írni, hogy talán négy oldalba sem fért volna bele. Sebaj, majd a végleges változat megjelenésekor, amely előreláthatólag szeptember 20-án kerülhet a boltok polcaira. A hangok (főleg az orkoké) nagyon hangulatosak, az alcímben szereplő kis indulót kedvenc orkjaim szokták énekelni:), de a többi fajé is kiemelkedő. A DoW hihetetlen hangulata egyszerűen magába szippantja azt, akitől nem idegen az RTS-ek műfaja és legalább köszönőviszonyban van a Warhammer világgal is (bár ez nem alapfeltétel, azért ártani nem árt), és szinte lehetetlen abbahagyni. Aki teheti, próbáljon meg bejutni a bétateszterek közé (jelentkezés a Gamespy-on), mert kérem szépen az év egyik legnagyobb durranásával állunk szemben. I lead, orcs follow!



Hunor







SILENT HILL 4

INFOBOX

Kategória: túlélő-horror • **Kiadó:** KCTE • **Fejlesztő:** Konami • **Web:** www.konami-europe.com



- 30 óra játékidő
- Tipikus Silent Hill hangulat
- Gusztustalan szörnyek

Aréna:

Resident Evil 2 75%



Silent Hill 2 90%



Silent Hill 3 89%



Henry Townshend élete az elmúlt öt napban alaposan felbolydult. A bejárati ajtón képtelen kijutni, mindenhol láncok és lakatok lógnak. Éjszakánként, sőt, az utóbbi napokban már fényes nappal is rémálmok gyötrik, víziók egy alternatív világról, ahol az enyészet az úr. Furcsa démonok szakadnak ki a falból, ijesztő sikolyok és hörgések hallatszanak a lakás különböző helyiségeiből, úgy érzi, szép lassan megőrül.

Rémálom a Csendes dombon! Őrületről nincs szó, mindössze a japán Konami készítette el a Silent Hill sorozat következő darabját. Mint ismeretes, a túlélő horror műfaj nagy klasszikusa 1999 óta riogatja a PlayStation-tulajdonosokat, a PC-s felhasználók viszont csak 2003-ban, a második résznél kapcsolódtak a történetbe. Itt azonban rendesen beindult a gőzhenger, mivel 2003-ban két részt is végigjátszhattunk. A legjobb az egészben, hogy nem valami ostoba, agyatlan hentelős játékokról van szó, hanem szinte művészi alkotásokról. Mindkét rész elképesztő hangulattal, remek grafikus motorral, pofás kinézettel és többféle befejezéssel rendelkezett. Az év elején röppentek fel az első infók a folytatás PlayStation 2-es változatáról. A japán PS2-es változat már kijött (amely azért angolul is játszható), az angol bemutatóra egészen októberig várni kell. A magyar forgalmazónak köszönhetően rátehettük a kezünket egy bemutató verzióra, melyből képet kaphatunk, milyen is lesz a végleges változat.

A szoba. A negyedik rész a Room alcímet viseli, nem véletlenül. Henry kalandjai a szállodai szobájában kezdődnek, az a központi rész, oda térünk vissza az alternatív világból. Rögtön a kezdéskor újdonságba botlunk: Silent Hill FPS nézetben. Nem kell azonban beijedni, ez a nézőpont csak a 302-es szobára igaz, az összes többi helyszínen megmarad a szokásos „nézdahátam" nézőpont. FPS módban egy szem ikon segít felfedezni a fontosabb részeket, a használható tárgyak közelében hirtelen felbukkan a képernyőn tudatva velünk, hogy itt valami huncutság van elrejtve. Változott az első és második részben megszokott és megszeretett inventory rendszer is, sajnos nem az előnyére. Henry korlátozott számban vehet fel tárgyakat, amennyiben a szabad hely elfogy, úgy vissza kell térnie a 302-es szobába, hogy ott bepakoljon a ládájába. Az általunk tesztelt változatban mindössze két lőfegyvert találtunk, két pisztolyt (jó, az egyik kicsit erősebb a másiknál). Hol a gépfegyver, hol van a sörétes vadászpuska vagy a lángszóró? Közelharci fegyverek terén már jobb a helyzet, bár a játék elején felszedett vascső egész sokáig használható, ráadásul nem is olyan törékeny, mint a flancos golfütők. Harc közben találkoztunk a második újítással, nevezetesen azzal, hogy befolyásolni tudjuk az ütéseink erősségét. Ilyenkor jó nagy lendületet veszünk, majd teljes erőből lesújtunk az ellenfélre. A dolog hátulütője mindössze annyi, hogy folyamatosan fáradunk, a végén már annyi erőnk sem marad, hogy felemeljük a fegyverünket.

Grafika, zene, játszhatóság. Grafikai téren nem történt óriási áttörés, sőt, mintha egy kicsit visszaléptek volna. A harmadik rész egyik pozitív újítása, a nagyfelbontású textúrák alkalmazása teljesen eltűnt. Ettől függetlenül a játék szereplői rendkívül jól néznek ki, de azért ha összehasonlítjuk a harmadik résszel, akkor bi-

Silent Hill CD

A Konami bejelentette, hogy azok a játékosok, akik előrendelik a Silent Hill 4-et, ingyenesen megkapják a játék zenéjét tartalmazó CD-t. Ez a hír sajnos egyelőre az amerikai játékosokra vonatkozik, de a magyarországi forgalmazón keresztül megpróbálunk felhajtani néhány darabot, jó lesz nyereménynek a végleges teszt mellé. A CD-n 20 szám lesz hallható, melyből 13 dal. A CD-t az az Akira Yamaoka neve fémjelzi, akinek vezetésével a teljes Silent Hill sorozat zenei anyaga készült.



zony látjuk a különbséget. A helyszínek kidolgozottságával nincs semmi gond, mindössze a falakat és a tárgyakat borító textúrák homályosak, de ezt nyugodtan ráfoghatjuk az PS2-ről történő konvertálásra. A játékban szereplő szörnyek hozzák a formájukat, egész egyszerűen gusztustalanok. A zombi kutyák hosszú, földig érő nyelvvel rohangálnak, támadáskor belemarnak a lábunkba, és azt rázzák egy ideig, a falakból kiszakadó, elpusztíthatatlan szellemek a torunknak ugranak, a majomszerű, zombi lények dühösen ugrálnak támadás előtt, némelyek még feszítővassal is felfegyverzik magukat.

A játék zenéje ismét üt, több dal is felcsendül menet közben, ami igencsak megdobja a hangulatot. Nagyon ott vannak a zörejek és a hanghatások, többször infarktusközeli élményben volt részem, amikor váratlanul felsikoltott valami a másik szobában.

Nagyon nem voltam kibékülve az irányítással, valami félelmetes módon elrontották. Gamepad nélkül órákba telik megszokni a kezelést, de akkor sem az igazi. Már a harmadik részben sem voltam kibékülve a kamerakezeléssel, de a mostani valami egészen katasztrofális. A legtöbb esetben fogalmunk sincs, mi van előttünk, még örülhetünk, ha valamilyen hanghatásból következtethetünk arra, hogy veszély leselkedik ránk.

A játék második felében furcsa meglepetésben lesz részünk: többször is vissza kell térnünk azokra a pályákra, melyeket már felderítettünk. Ez a nem túl elegáns megoldás szintén új a Silent Hill sorozat történelmében, kár volt így elrontani.

A sztorival és a történetvezetéssel nincs gond, nagyon szépen görög előre. A nagyobb helyszínekről visszatérve a szobánkba mindig találunk valami cetlit, melynek elolvasása után a történet kezd megvilágosodni. Arra persze ne számítsunk, hogy első végigjátszásra képben leszünk, ez nem az a játékkategória: igencsak elvont gondolkozás kell, hogy felfogjunk valamit a történetből.

Hiányérzet. Az általunk végigjátszott tesztverzióban meglepő módon meglehetősen kevés feladvány szerepelt. Ez azért is furcsa, mivel az előző két részben pont ezek a gondolkodtató feladatok szakították meg a mászkálás és a szörnycséplés néha meglehetősen monoton részeit. A negyedik fejezetben alig találunk ilyen helyet, ha meg mégis, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a közelben lesz egy ügyetlenül elrejtett cetli, amelyen a teljes, szájba rágós megoldás szerepel. Nem estem hasra a harcrendszertől sem: gyenge, unalmas és állandóan ismétlődik. Egyáltalán nem tölt el sikerélménnyel, ha sikerül leverni egy szörnyet. Roppant idegesítő az is, hogy csak akkor intézhetjük el végérvényesen a kisebb szörnyeket, ha lábbal belepasszírozzuk őket a földbe. Volt olyan rész, ahol három zombival vagy fél órán keresztül szórakoztam, mivel mire helyet csináltam, addig a leütött szörny ismét felkelt. Nagyon hiányzott a Doom 3-ban megszokott ijesztgetés, a nyomasztó hangulat ugyan végig jelen volt, de egy-két kivételtől eltekintve nem volt olyan rész, ahol megemelkedett volna az adrenalinszintem.

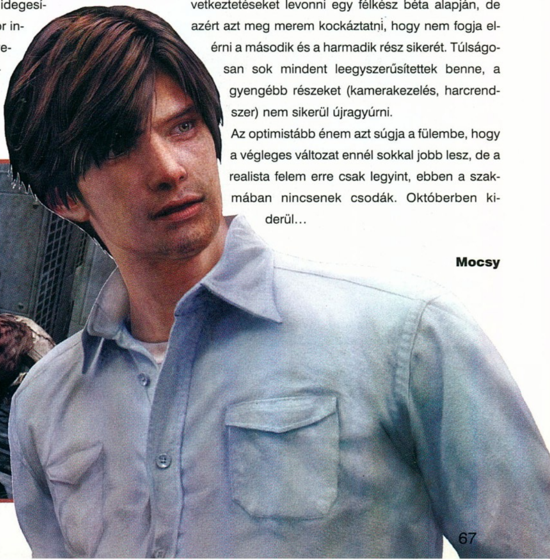
A PC-s változat nagy előnye volt az a lehetőség, hogy bárhol menthettünk játék közben, nemcsak a kijelölt mentési pontokon. Az új rendszer még kacifántosabb, mindössze egyetlen mentési pont van az egész Silent Hill 4-ben, a 302-es szoba nappalijában. Abban az esetben, ha menteni akarunk, akkor bizony keresnünk kell egy teleport lyukat, visszatérni a szobába, menteni, ismét teleportálni és máris folytathatjuk a játékot. Nem valami felhasználóbarát megoldás...

Gyorsteszt. Felelőtlenség lenne messzemenő következtetéseket levonni egy félkész béta alapján, de azért azt meg merem kockáztatni, hogy nem fogja elérni a második és a harmadik rész sikerét. Túlságosan sok mindent leegyszerűsítettek benne, a gyengébb részeket (kamerakezelés, harcrendszer) nem sikerül újragyúrni.

Az optimistább énem azt súgja a fülembe, hogy a végleges változat ennél sokkal jobb lesz, de a realista felem erre csak legyint, ebben a szakmában nincsenek csodák. Októberben kiderül...

Mocsy







Bug Squash

Játék közben a konzolt az ENTER leütésével érhetjük el, ahol a következő csalásokat kapcsolhatjuk be:

everlasting	teljes egészség
olympia	sérthetetlenség
it's all good!	az összes bogár kinyírása
gigity gigity	kulcsok
big bag of money	szintugrás

Space Rangers

A játékidőben naponta egy csalás jár. A kódokat a CONTROL és a SHIFT együttes nyomvatartása mellett kell begépelni, majd utoljára ezeket elengedni. Mindez játék közben alkalmazható.

HugeMoney	100.000 pénz
BigMomey	10.000 pénz
CoolWeapon	bármely bolygó kereskedésében komoly fegyvert találunk
LowCostWeapon	olcsó fegyver

Katonai bázison:

NextRank	előléptetés

In-Fisherman Freshwater Trophies

A játékból tetszés szerinti évszakot kicsikarhatunk, ha a következő kódok valamelyikét a játék indításakor paraméternek megadjuk.

Például a parancsikon cél mezőjében szereplő Infisherman.exe sort egészítsük ki a „-seasonwinter" szóval (idézőjelek nélkül). Ekkor a játék téli idényben indul.

További évszakokhoz az alábbi kódok tartoznak:

-seasonautumn	(ősz)
-seasonsummer	(nyár)
-seasonspring	(tavasz)

Érdekességképpen még kettő:

-fishmapdebug

-map

Spider Man 2: The Game

Szükségünk lesz egy mentésre, ezért kezdjünk egy új játékot, majd érjünk el benne egy mentési ponthoz.

Készítsünk biztonsági másolatot a \Spider-Man 2\System mappában található gamestat.ini és a game#.ini fájlokról. (# a mentés sorszáma, amit használtunk.)

Nyissuk meg mindkét eredeti fájlt egy szövegszerkesztővel (Jegyzettömb). A gamestat.ini-ben át kell javítavi a „MaxHealth=100 // 200 is upgraded value" sor értékeit. Legyenek mondjuk 1000 és 2000.

Ezt el is menthetjük.

A game#.ini fájlban is keressünk egy hasonló sort: „Health=100MaxHealth=100". Itt is javítsuk át az értékeket 1000-re.

A főmenüben gépelhetjük be a következőket:

valgium	1000 egészség
tokesta	1000 háló
estrotr	dupla ugrás
putfull	láthatatlanság

Codename-Panzers Phase One

Játék közben az ENTER, majd az alábbi kód beütése segítségünkre lehet:

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS	Sérthetelenség az egységek számára
MOTORHEAD	Egyetlen találat is halálos
BICYCLEREPAIRMAN	Ingyen javítás
SPOTTHEBRAINCELL	1000 tapasztalati pont az egységnek
MONEYSONG	1000 presztizs pont
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK	Győzelem
MRHILTER	Ellátás igénylése

Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 Island Hopping

Játék közben begépelhető a csalásokat engedélyező kód: **iamacheater**

A hajóutakat a következő billentyűkombinációkkal tehetjük érdekesebbé:

CTRL + 0	Valami történik a hajóval.
CTRL + 5	Elfogy az üzemanyag.
CTRL + 6	Ütközés jégheggyel.
CTRL + 7	Zátonynak ütközés.
CTRL + 8	Eltévedés.
CTRL + 9	Vacsora meghívás szörnynek.
CTRL + SHIFT + K	Időjárásváltozás.
CTRL + SHIFT + *	Pénz.

Beyond The Law: The Third Wave

Játék közben gépeljük be az „initcheat" szót (idézőjel nem kell). Az így aktivált csalásokhoz gépeljük be az alábbi kódokat a végén egy enter leütésével.

COMPLETE	küldetés teljesítve
FAIL	Kudarc (TM)
NOGUARDS	őrök eltávolítása
GUARDS	őrök visszahívása
ALLMIGHTY	sérthetetlenség
FPS	Fps

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék mappájában található game.ini fájlt. Keressük meg a következő sorokat:

[HGame.baseConsole]

bDebugMode=False

bUseSystemFonts=True

A bDebugMode=False sort változtassuk meg erre: bDebugMode=True.

Ha ezután indítjuk a programot, akkor néhány billentyű új értelmet kap, komoly csalásokat aktivál.

[F4]	szint választás
[Delete]	szellem mód váltása
[Page Up]	sebesség növelése
[Page Down]	lassítás
[F9]	minden varázslat rendelkezésre áll
[F6]	gyógyítás

Játék közben a ~ billentyűt követően az alábbi kódokkal tovább könnyíthetjük a játékot (idézőjel nem kell):

Wiggenweld Potion mennyisége – set statusitemwiggenwell „mennyiség 1-9999999"

Jellybeans mennyiség – set statusitemjellybeans „menniség 1-9999999"

Gryffindor House pontok – set statusitemgryffindorpts „mennyiség 1-9999999"

Robot Wars: Extreme Destruction

A játék különböző pontjain begépelhető kódok a következőek:

Főmenüben:

accessallarenas	hozzáférés minden arénához

Pause menüben:

getridofthosepeskyairobots	AI ki/be kapcsolás
timeisonmyside	korlátlan idő
nowyouseemenowyoudont	láthatatlanság
weirdnakedrobots	átlátszó páncélzatok

Competition menü:

fabletmeplayasahouserobot	az Arcade Garage-ben házi robotok
givememoresponds	pénz

Lázi

HH HARDVERHÍREK

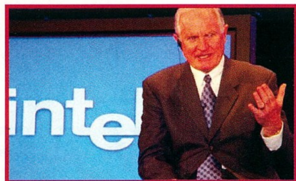
MEREVLEMEZ MOBILTELEFONBA

Miután többször is bemutattunk már pénzérme nagyságú, mégis hihetetlen kapacitású HDD-ket, így gondolom, nem annyira meglepő a hír, miszerint a Hitachi és a Seagate egyaránt megcélozták apró lemezeikkel a mobil piacot. Mindennek technikai hátterét az egyébként optikai eszközök készítésével foglalkozó Hoya által gyártott üveglemez adja, amelyre egy különleges eljárás segítségével mágneses réteget visznek fel. Az említett eljárással akár 0,8 inch-es (!) HDD-k is előállíthatók, bár a költségtakarékosság miatt mégis inkább az 1 inch méretűekre koncentrálnak, leginkább azért, mert a piacon igazából ez utóbbiak lehetnek a flash memóriák méltó ellenfelei.

MINI NYOMTATÓK A BROTHERTŐL

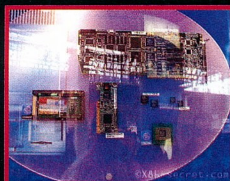
A Brother úgy tűnik, gondol azokra, akik állandóan utaznak, ezért munkájukban leginkább a mobil eszközökre támaszkodnak. Ezúttal a cég rendkívül kis méretű nyomtatókkal lepte meg a vásárlókat. A Brother MW-100 és MW-140BT csupán az interfészek kialakításában különbözik, előbbi USB 1.1 és IrDA 1.2 felületen kommunikál a PC-vel, utóbbi esetében pedig beépített Bluetooth is segíti a felhasználó munkáját. Lássuk a technológiai adatokat. A printer A/7, azaz 74x105 mm-es papírra dolgozik összesen 16 szürke árnyalattal, maximálisan 300 dpi felbontásban. Egy perc alatt átlagosan 4 oldalt nyomtat, azonban nem csak hagyományos, hanem vastagabb vagy különleges anyagú papírra is. A szürke nyomtatás nagy előnye, hogy semmiféle festéket nem igényel (sem por, sem pedig folyékony alapút), tehát nincs állandó kazettacsere, vagy a patronokkal való szokásos bénázás (már akinél ugye...:). Akksival (amely egyébként 100 oldal nyomtatásához biztosít elegendő energiát) együtt a gép súlya kereken 300 gramm, mérete 100x17,5x 160 mm. A normál változat 349 eurót kóstál, míg a Bluetooth-szal ellátott változatért 399 sokcsillagos ezüsttallért kell leborítani bótosék asztalára.

INTEL ÉS AMD A HADIIPAR ÖSVÉNYEIN



Az amerikai hadsereg egyik vezető kutatóbázisa a LinuxWorld konferencián jelentette be, hogy a közeljövőben további IBM szuperszámítógépek vásárlását tervezik, melyekben összesen 2304 darab Opteron processzor lapul majd. Ennek természetesen az AMD módfelett örül, ugyanakkor az Intelnek sincs oka panasza, hiszen a cég nemrég teljesített egy hasonlóan súlyos megrendelést a kutatólaboratórium számára, egészen pontosan egy 2132 darab Nocona CPU-val felszerelt csúcsmasinát szállítottak. Ezek a gépek várhatóan az USA Védelmi Minisztériumának négy kutatóközpontja egyikében fognak szolgálatot teljesíteni, és főként fegyverek fejlesztésében, továbbá fizikai-kémiai reakciók vizsgálatában jutnak majd szerephez. Az IBM által szerelt számítógép SuSe Linux operációs rendszert használ, és a Myricom nagysebességű megoldásával ötvözve mintegy 10 teraflop teljesítményt produkál, ami még a mai csúcsmezőnyben is különösen übernek számít. A Nocona processzoros állomás megépítését a Silicon Graphics Inc. vállalta, s bár ennek teljesítményadatai még nem ismertek, azért aggodalomra nincs ok, hiszen az SGI mostanság a Minnesota Egyetem számára is készít egy Itanium 2 processzorokra alapozott monstrumot, ami összesen nyolc Altix 350 számítógépből áll (mindben nyolc Itanium 2 CPU-val). A processzoripari óriások között az ilyen békesség különösen ritkaságszámba megy, főleg ha azt is hozzátesszük, hogy az Intel a Nocona chipek gyártásában voltaképpen az AMD által kifejlesztett, és az összes piaci szegmensben egyaránt rendkívül sikeres technológiai megoldást követte.

ELMARAD A CEBIT 2005-BEN

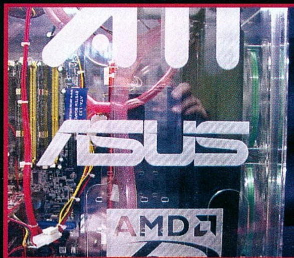


Mint emlékezhettek rá, éppen a múlt hónapban adtunk hírt arról, hogy a csekély érdeklődésre tekintettel a szervezők egyelőre jegelik a Comdexet. Nos, úgy tűnik, jövőre a CeBIT is erre a sorsra jut, tehát a 2005. június 28-30. között a New York-i Jacob K. Javits központban tervezett show mégsem kerül megrendezésre. E lépésre a CeBIT America kiállítás szervezői azért szánták el magukat, mert bár az idei banzáj egyébként sikeres volt, mégsem érte el az előzetesen elvárt bevételi szintet. Fontos ugyanakkor, hogy a bejelentés a többi CeBIT rendezvényt (CeBIT Asia, CeBIT Australia, CeBIT Bilisim Eurasia és CeBIT Broadcast, Cable & Satellite) nem érinti, tehát ezeket a meghirdetett időpontokban meg fogják tartani. A CeBIT America vezetősége már korábban is tett lépéseket a profilváltásra, aminek jegyében főként az üzleti szektorban tevékenykedő cégeket hívták meg az eseményre. Egyes elemzők mindamellett rámutattak, hogy a döntés nem teljesen megalapozott, hiszen a Comdex 2004 elmaradása akár komoly sikert is hozhatott volna a CeBIT 2005-nek. Ennek ellenére még az sem valószínű, hogy a rendezvény egy év kihagyás után 2006-ban visszatér majd. A vállalat marketingigazgatója, Bill Sell is egyetértett azzal, hogy az érdeklődés visszaesésének oka leginkább a kiállítás eddigi profiljában keresendő, ugyanis a vásárlók számára a specifikusabb koncepcióval bíró rendezvények sokkal vonzóbbak, mint azok, amelyeken a játékkonzolok mellett a TFT monitorok és szerverek egyaránt megtalálhatók. R.I.P.? Meglátjuk...

VÉGE LEHET A MOBILTELEFONOS KUKKOLÁSNAK

Napjaink mobiljai bizony már szinte kivétel nélkül rendelkeznek valamilyen beépített kamerával, és ez hamar a személyhez fűződő jogok megsértésének újabb eszközévé vált. De emellett a vezeték nélküli masinák ipari kémkedés és más hasonló cselekmények elkövetésére is kiválóan alkalmasak. Éppen ezért világszerte egyre több ellenlépést vezettek be, például Nagy-Britanniában, ahol megtiltották az ilyen eszközök használatát az iskolákban és egyes szórakozóhelyeken, a Raffles szállodahálózat saját tornatermeiből tessékelte ki ezeket, Szaúd-Arábiában pedig országos szintű tilalmat vezettek be. Ezek a lépések azonban több komoly hátránnyal is járnak, hiszen gátat szabnak a technológiai fejlődésnek, veszélyeztetik az egyéni döntés szabadságát, és még a gazdaságnak is kárt okoznak, hiszen például a mobilgyártókat hatalmas veszteségek érik a korlátozások miatt. Erre kíván megoldást nyújtani az angol Iceberg Systems által kifejlesztett Safe Heaven eljárás, amely alapvetően úgy működik, hogy használója körül létrehoz egy személyes „védelmi burkot". Ha valaki belép ebbe a zónába bármilyen fényképezésre alkalmas készülékkel, akkor a technológia ezt érzékeli, és olyan jeleket kezd sugározni, amelyek blokkolják a fényképezési funkciót.

TRÜKKÖZIK AZ ASUS



Megszokhattuk már, hogy a gyártók a vásárlók kegyeinek elnyeréséért folytatott küzdelemben minden turpisságot bevetnek, ami csak eszükbe jut, és még éppen nem üti meg az illegalitás határát (bár ez sem mindig sikerül nekik...). Nos, a Gigabyte roppant előzékeny és szemfüles volt, amikor nemrégiben – természetesen csak és kizárólag a vásárlók érdekeit tartva szem előtt – közleményt juttatott el a sajtóhoz az Asus újonnan bevezetett megoldásaival kapcsolatban. A kifogás középpontjában a cég i915P, valamint i925X lapkakészleteire épülő alaplapjai álltak, melyekre az Asus egy „rejtett" teljesítménynövelő eljárást integrált. A Gigabyte hivatalos állásfoglalása szerint merő kíváncsiságból (mi másból ugye...) leteszteltek egy P5AD2 alaplapot, és arra jutottak, hogy az Asus „csalás" révén gyorsítja a PCI Express alapú videokártyákat. Ennek lényege, hogy az eszközök BIOS menüjében van egy PEG Link Mode nevű opció, amely Auto, Slow, Normal, Fast és Faster beállításokon üzemeltethető. Ezzel párhuzamosan pedig tulajdonképpen manuális úton, szabadon növelhető az ATI GPU-val szerelt PCI Express VGA kártyák központi mag-, és memória-órajele. A Gigabyte szerint mindezzel az a baj, hogy az Asus sem a sajtót, sem a vásárlókat nem tájékoztatta e lehetőségről, sőt, még az alaplapok kézikönyvében sincs utalás erre (igaz, a szűkszavú alaplap-leírásokban ez nem ritkaság). Ezért a Gigabyte hangsúlyozta, hogy – mivel az Asus „félrevezette a vásárlókat, és negatív példával szolgált" –, „sajnos" a konkurens cégek előtt sem maradt más megoldás, mint hogy „kényszerűen" kövessék az amúgy helytelennek vélt utat, miután senki sem akar lemaradni a versenyben. De nagy kópék már ezek a gyártók, nem igaz...?

A MEMORY STICK ESETE A KALAPÁCCSAL





Érdekes kísérlet alanya volt nemrégiben néhány szerencsétlen memóriakártya. A tesztelő bűnelkövetők egészen extrém körülmények között igyekeztek igazolni, hogy ezek az eszközök kiállják még a legszélsőségesebb behatásokat is. A próbának alávetett kártyák a következők voltak: Compact Flash, Secure Digital, xD, Memory Stick és Smart Media. Szóval nagyjából az összes jelenlegi piacvezető képviseltette magát a bulin. A „tesztelő" srácok egyébként roppant nagy fantáziával rendelkeztek: elég, ha felsorolok néhányat a prezentált elkövetési magatartások közül. A ketyeréket először is bedobták kólába és egy csésze kávéba. Ezt követően bezúzták őket a mosógépbe (persze nyilván T..i Kristállyal, szigorúan 40 fokon, mert ugye az a kímélő:), ezután következett a gördeszka- és autópróba, majd odaadták a maradványokat egy kisfiúnak, próbálja meg ő is szétbrutalizálni a cuccokat. Nos, az eredmény igen érdekes lett, ugyanis a vizsga szerint a memóriakártyák szinte megsemmisíthetetlenek tekintve, hogy mind a hat tesztalany a szó szoros értelmében „megúszta" ép bőrrel (akarom mondani, műanyag borítással). Sajnos azonban a későbbiekben némi üröm is vegyült az örömbe (vagy fordítva, csupán perverzitás kérdése:), mert az utolsó két mókánál a hordozók „érthetetlen módon" megfeküdtek. Először ugyanis kalapáccsal korrigálták az esztétikát, majd konkrétan fel is szögelték őket a fára. Igaz – láss csodát –, kettőről még ennek dacára is sikerült az összes (!) adatot épségben megmenteni! A Digital Camera Shop kísérletének ötletét egyébként az a felismerés adta, hogy bár a kamera szétzúzódhat, a benne lévő kártyák legtöbbször mégis állják a sarat. Hogy is tartja a mondás? Próba szerencse! (Vagy inkább: a hülyéknek van szerencséjük...?:)

HORDOZHATÓ MINI-HÁZIMOZI A XELÓTÓL

A Xelo új, 2,5 hüvelykes színes kijelzővel rendelkező videó- és audiólejátszója egyaránt alkalmas filmek megtekintésére, valamint képek nézegetésére. Még az sem okoz számára gondot, ha MP3 hangosítású filmek lejátszásával kell megbirkóznia. De még ez sem minden, ugyanis az eszköz nem csak DVD-minőségű megjelenítésre képes, hanem szinte az összes létező analóg jelforrásból tud filmet digitalizálni. 2,2 GB kapacitású merevlemezén minden adat kényelmesen elfér. Mérete kicsi, mindössze 107x73x25 milliméter, súlya pedig csak 162 gramm. Akkumulátora maximálisan 4 órás üzemben tartási időt tesz lehetővé. 399 euró kicsengetése ellenében a készülék mellé kapunk még fülhallgatót, AV-kábelt, SCART kábelt, USB-vezetéket, CD-t, töltőt, övtáskát, kulcsokat Bill Gates házához (na jó, utóbbit azért mégsem:).

ŐSSZEL DEBÜTÁL A ZENÉLŐ KABÁT

Szokatlan fejlesztést valósított meg a német Rosner az Infineonnal közösen. MP3Blue néven olyan, integrált áramkörökkel felszerelt kabátot készítettek, amely szövetében viselője által nem érzékelhető elektromos szálakat rejt. Az elektronikát a bal ujjban elhelyezett egység vezérli, a gallérban pedig fülhallgató-csatlakozó, továbbá beépített mikrofon található. Az adatok tárolását, illetőleg a zene lejátszását a fejlesztők egy szintén integrált, 128 MB-os MP3 lejátszóra bízták. Nagy előnye még a ruhadarabnak Bluetooth kapcsolata, melyen keresztül akár mobiltelefon is vezérelhető. Ennek megfelelően a telefonhívás ki is hangosítható, persze bejövő hívások esetén a zene szünetel. A pufajka természetesen az összes környezeti behatásnak ellenáll (mosáskor is csak az elektronikát kell eltávolítani belőle), akkumulátora pedig nyolc órán át képes kiszolgálni a rendszert. A dzseki kék színben augusztus végétől online lesz rendelhető, de fekete változata is készül, igaz, csak korlátozott számban.

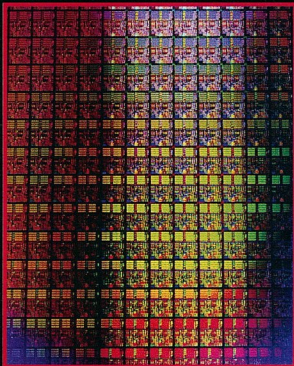
ÁLLAMI OKTATÁS AZ INTERNETEN KERESZTÜL

A bajorországi Állami Szakmai Főiskola 2000 szeptemberében olyan programot indított, melyben a hallgatók személyes jelenlét nélkül, az interneten keresztül bonyolíthatják az oktatással kapcsolatos mindennapi ügyeiket. A hagyományos oktatási intézményekhez képest a fő különbség abban áll, hogy itt a diákok az általános tantervtől eltérő tartalmú tananyagokkal is találkoznak, melyeket maguk dolgoznak fel, részben a net segítségével. A tapasztalatok szerint ez a rendszer egyrészt azért sikeres, mert a tanulók maguknak oszthatják be a napi tanulás mennyiségét, másrészt pedig a szülők számára is könnyebben ellenőrizhetővé válnak a gyermekeik (természetesen azok legnagyobb bánatára). Az oktatásban résztvevők még a vizsgázást, továbbá a konzultációt is videokonferencia útján intézik egymással. A módszer ellenzői szerint a számítógépes tanulás káros hatással van a fiatalokra, mert egyedül maradnak, nem alakítanak ki személyes kapcsolatokat, holottköztudott, hogy az iskola a gyermekkori szocializáció egyik fő színtere. Ennek ellenére az intézmény mégis sikeres, ahová idén már csaknem százan kérték felvételüket.

KÜLÖNLEGES LENCSÉT FEJLESZTETT KI A CASIO

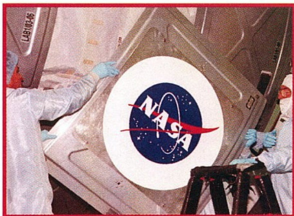
A Casio nemrég közleményben tudatta a nagyérdeművel, hogy a világon elsőként átlátszó kerámialencsét fejlesztett ki, melynek alkalmazásával digitális fényképezőgépeinek méretét kívánja csökkenteni. A lencse egyébként a japán Murata által gyártott transzparens kerámián, a Lumicerán alapul. Ennek az anyagnak legfőbb tulajdonsága, hogy az üveghez hasonló fényáteresztő képességgel bír, azonban fénytörési együtthatója és szilárdsága nagyobb, valamint a gyártástechnológia segítségével az anyagba zárt levegőt is képesek teljes egészében eltávolítani. A kerámialencséből készített optika 20%-kal kisebb fényképezőgépek előállítását teszi lehetővé.

KÉSZEN VAN AZ IBM ÖNKONFIGURÁLÓ LAPKÁJA



Több alkalommal foglalkoztunk már az önátalakító chipek témakörével. Nos, az IBM bemutatta legújabb „chip morphing" eljárását, melynek neve eFUSE. A vállalat nem kevesebbet állít, mint azt, hogy ezek a processzorok képesek bármilyen külső beavatkozás nélkül átrendezni saját áramköreiket annak érdekében, hogy elérjék a legjobb teljesítményt, illetőleg a legoptimálisabb energia-felvételi szintet. Dr. Bernard Meyerson, az IBM vezető mérnöke az új technológiát ahhoz hasonlította, „mint amikor a közúti forgalmat elterleléssel, illetve egyes szakaszok megnyitásával átrendezik". A megoldás alapja egyébként szoftveres algoritmusok és rendkívül kis méretű elektromos biztosítékok egyidejű alkalmazásában áll. A chip működése során önjavító rendszer figyeli állandóan az aktuális folyamatokat, és ha valamelyik alkalmazás során hibát vagy irracionális végrehajtást észlel, akkor korrekciót hajt végre, mégpedig a lapka áramköreibe épített egyes elektronikai kötések kiiktatásával (vagy éppen bekapcsolásával). Ha például a CPU bizonyos részei gyorsabban, mások kevésbé dolgoznak, tehát a működés nem egyenletes, akkor az eszköz áramkörök kikapcsolásával, esetleg (re)aktiválásával, vagy a feszültség korrigálásával kiegyenlítheti azt, így a lehető legoptimálisabb energia-felvétel, s ezen keresztül a legjobb teljesítmény is biztosított lesz. Az eFUSE technológia ugyanakkor arra is képes, hogy a felhasználó által futtatott programhoz optimalizálja a lapka működését, mégpedig a szoftver számítási igényeinek pontos elemzése révén. Nem elhanyagolható szempont mindamellett, hogy az új eljárás nemcsak kikerüli, hanem egyenesen hasznosítja is az elektronmigrációnak nevezett jelenséget, amely egyébként napjainkban a félvezetőgyártás egyik legégetőbb gondjának számít. Előnye továbbá, hogy a tömeges előállítás biztosítása semmilyen komolyabb beruházást nem igényel, így a chipek gyártása már az IBM 300 nm-es (East Fishkill), valamint 200 nm-es (Burlington) gyárában is megkezdődhetett. És hogy név szerint melyek ezek? Nos, úgy néz ki, a technológia integrálva lesz az IBM-Power architektúrába (pl. Power5), melyeket főként az eServer gépekben használják, valamint a vállalat alacsony fogyasztású, Si-Ge alapú lapkáiba is. És miután az eFUSE valamennyi, az IBM által gyártott 90 nm-es chipbe beépíthető, ezért könnyen lehet, hogy hamarosan már az Embedded DRAM-ok is kihasználják majd az önkonfigurálás előnyeit.

A NASA 10240 PROCESSZOROS GÉPET ÉPÍT

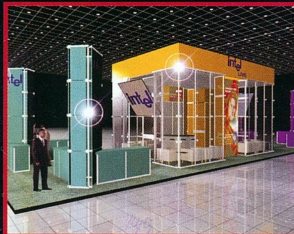


Úgy néz ki, hogy a NASA legújabb, szerény célja a világ leggyorsabb szuperszámítógépének létrehozása. A rendszert Moffett Fieldben, a NASA Ames központjában fogják alkalmazni, mégpedig a Columbia projekt kiszolgálására. Ebben a feladatkörben benne foglaltatik az űrkutatási eszközök tervezése, az időjárási modellek elkészítése és természetesen a magas szintű szimuláció. A Linux alapokon egyensúlyozó csúcsgép 512 processzorral ellátott SGI Altix típusú egységekből fog állni, ahol valamennyi összekapcsolt node 1000 GB memóriát tud kezelni. Azonban a szerkezet nem csak űrkutatási célokat szolgál majd, hiszen a tervek szerint egy részét kormányzati szervezetek vagy oktatási intézmények (egyetemek) is igénybe vehetik. A technológia előnye a nyilvánvalóan brutális teljesítmény mellett a többszálú végrehajtási mechanizmus, hátránya azonban, hogy ha valamelyik 512 processzorból álló egységben akár egy lapka is kipurcan, az az egész hálózat leállásával járhat. Egyébként szintén fejlesztés alatt áll az SGI következő generációs NUMAlink technológiája, amelynek segítségével a Columbia akár 2048 processzor számára is elérhetővé teheti ugyanazt a memóriabázist. Az biztos, hogy 20x512 db, Linux operációs rendszer alatt működő proceszszor egyetlen programozható rendszerbe történő integrálása mindenképpen komoly és elismerésre méltó szakmai teljesítmény, bár előállítási költsége sem csekély: mintegy 160 millió dollár.

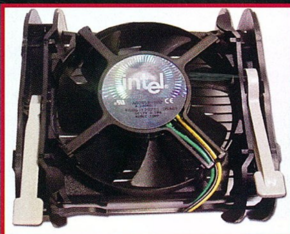


INTEL HÍREK - PENTIUM 4 4 GHZ ELHALASZTVA

Az Intel nyilvánosságra hozta processzoraival kapcsolatos üzleti tervét, amely szerint elhalasztják a 4 GHz-es Pentium 4 580 piaci bevezetését. Mint azt Radoslaw Ceplin, a cég szóvivője elmondta, először is át kell tekinteniük a fejlesztési és a gyártási kapacitást, hogy biztosan ki tudják majd elégíteni a várhatóan komoly vásárlói igényeket. Ennek következtében az eredetileg 2004 negyedik negyedévére tervezett debütálás feltehetőleg 2005 elejére csúszik. „Úgy véljük, a halasztás jobban szolgálja mind a rendelések teljesítését, mind pedig az igen magas minőség, és megbízhatósági elvárásoknak való megfelelést" – mondta a szóvivő.



Ezzel azonban nem oszlottak el a viharfelhők, ugyanis az Intelnek komoly gondjai vannak több más processzor szállításával is. Egyrészt igaz ez a Pentium 4 560 (3,6 GHz)-re, a cég jelenlegi csúcsmodelljére, amely még manapság is csak korlátozott számban kapható, holott a chip már júniusban megjelent az i915 és i925 Express lapkakészletekkel együtt. A fennakadások miatt több gyártó is arra kényszerült, hogy változtasson termékkínálatán, és az amerikai nagykereskedők túlnyomó része sem tud a chippel szolgálni, legalább is nagyobb tételben biztosan nem. A kialakult helyzet komoly fejtörést okoz a Dellnek is, amely hagyományosan az Intel csúcsprocesszoraival szereli Dimension 8000-es sorozatú számítógépeit. A Dimension XPS kínálatában ugyan a CPU megmaradt, azonban 45 napos teljesítési határidő mellett, miközben a Hewlett Packard szintén 3,6 GHz-es Prescott-tal szerelt Compaq Preasario PC-it meglepő módon továbbra is mindössze nagyjából egy hetes határidővel szállítja. A felsorolt gondok szintén érintik a 3,4 GHz-es processzorokat, ugyanis az Intel ezekből sem tud eleget biztosítani a kereslet kielégítésére (illetve akkor már legyen teljes a kép, a 3,6 GHz-es Xeon is csak roppant korlátozott számban kapható). Több fórumon elhangzott egyébként, miszerint a válság kialakulásának okát nem gyártástechnológiai fennakadásokban kell keresni, sokkal inkább abban, hogy az Intel igen rosszul mérte fel a termék bejelentésétől a piaci tömegtermelés eléréséig szükséges időtartamot.





De mostanság a nagyvállalatnak nem csak a processzoreladásokkal vannak gondjai. Annak ellenére ugyanis, hogy a cég bevételei folyamatosan nőnek (az elmúlt negyedévben 1,8 milliárd dolláros nyereséget realizáltak), Craig Barrett, az Intel vezérigazgatója nemrégiben az alkalmazottakhoz intézett nyílt levélben fejezte ki aggodalmát a dolgozók motiváltságát, illetve morálját illetően. Barrett a nem megfelelő munkamorált egyértelműen összefüggésbe hozza a termékek csúszásával, s mint kiemelte: „Igaz ugyan, hogy az Intel az információs technológia sok területén tölt be vezető pozíciót, de ez még nem ok arra, hogy a munkatársak elkényelmesedjenek". A többi között még viszonylag kisebb negatívumnak számít, hogy mivel a Prescott gyártása még most sem a megfelelő ütemű, ezért magas ára miatt nem tudja leváltani a Northwood lapkákat. Komolyabb baj viszont, hogy a vállalat sajnálatos módon tervezési hiányosságok miatt az Alviso és a Dothan kódnevű Pentium M processzorok megjelenését is elhalasztani kényszerült. Ennek tetejébe az alaplapi chipkészletekért felelős részleg sem áll a helyzet magaslatán, nemrég több terméket is vissza kényszerültek rendelni a lapkák hibája miatt, másokat pedig egyenesen törölni kellett az aktuális kínálatból.



Lényeg a lényeg, az Intel vezető pozíciójához, pozitív eredményeihez kétség sem férhet, más kérdés azonban, hogy ez a nyereség a mostani duplája is lehetett volna, ha a cég nem veszít olyan sok zöldhasút éppen a legfontosabb termékek folyamatos csúszásával.

ÚJ GPS KARÓRA GYERMEKEK SZÁMÁRA

Figyelemre méltó és felettébb hasznos újdonságot dobott piacra az amerikai székhelyű Wherify Wireless vállalat. Olyan karóráról van szó, amely GPS helymeghatározóval rendelkezik, így viselőjének tartózkodási helyét pillanatokon belül meg lehet határozni, mégpedig igen nagy pontossággal. Mivel azonban a Wherify Wireless központjába az adatok az órába épített mobilelektronika révén jutnak el, ezért az eszköz GPS funkciója csak a hálózati lefedettséggel rendelkező területeken használható. További nehézséget jelent, hogy a GPS készülékek járműveken, illetőleg épületeken belül gyakorlatilag használhatatlanok. Az órát viselője manuálisan nem tudja levenni, ehhez távirányító szükségeltetik, ugyanakkor a szerkezet rendelkezik beépített segélykérővel, ami egy gomb megnyomása révén aktiválható.

HALF-LIFE 2 SZAPPANOPERA: HAPPY END

Mint ismeretes, 2003 októberében illetéktelen személyek a Microsoft Outlook egyik biztonsági rését kihasználva a Valve Software számítógépeiről ellopták a Half-life 2 forráskódjának egy részét, továbbá olyan, egymással többnyire össze nem függő pályarészleteket, melyeket főként tesztelésre használtak. A hihetetlenül nagy rajongótábor természetesen azonnal felajánlotta segítségét, így az FBI-t is bevonva két szálon folyhatott a nyomozás. A Valve-hoz küldött több ezer e-mailnek végül meg is lett az eredménye, kiderült, hogy a tetteseket Németországban kell keresni. Az egyik főkolompos érezhette, hogy szorul a hurok, ezért meglepő fordulat állt be az ügyben: a gyanúsított maga jelentkezett Gabe Newellnél! Azt ugyan elismerte, hogy ő tört be a Valve szerverére, azonban a lopás tényét egyértelműen tagadta. Az eredeti terv szerint állásinterjúval szerették volna Seattlebe csalni a férfit, azonban végül már Németországban sikerült őt elfogni, majd ezt követően tettestársai is kézre kerültek.

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK A FÓBIÁK LEKÜZDÉSÉRE

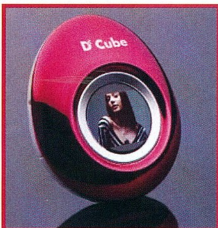
Ha emlékeztek, többször adtunk már hírt erről, sőt, Lily külön cikket is szánt a témának, hogy vállalatok és kutatóközpontok egyre nagyobb fantáziát látnak olyan játékok fejlesztésében, melyek terápiás céllal gyógyításra, illetőleg kezelésre használhatók. A The Wild Divine Project például jógaprogramot jelentetett meg számítógépes játék formájában, ahol a mozdulatok és a gyakorlatok hatását a rendszer az alany kezére helyezett érzékelőkön keresztül figyeli. Ezek a szenzorok a szívverést és az izomzat megfeszülését jelzik vissza a szoftvernek, amely ennek megfelelően alakítja a program további működését. A játékos e módszer segítségével gyorsan, illetve hatékonyan tanulja meg, miként küzdheti le például a stresszt vagy a depresszió hatásait. A Québeci Egyetem Cyberpsychology kutatólaboratóriuma a különféle „iszonyok" mechanizmusát tanulmányozva alkotta meg saját terápiás programját. A tériszonyban szenvedő pácienseket például egy olyan 3D-s szoftver virtuális környezetébe helyezik, amely egy 15 emeletes ház külső, üvegfalú liftjét szimulálja, ahol az alany különféle segédgyakorlatokat végezhet. Az ennek segítségével elért terápiás siker aránya 80%, ami megegyezik a valós körülmények között alkalmazott módszerekével, csakhogy azoknál jóval olcsóbb és biztonságosabb is. A CyberLearning Technology LLC-NASA-technológián alapuló játéka ama gyermekek számára készült, akik koncentrációs zavarral küszködnek. Az eljárás lényege, hogy a felhasználók fejére érzékelőkkel ellátott eszközt helyeznek, amely a játék futtatása közben azonnal jelzi az agyhullámok gyengülését. Ekkor válaszul felgyorsítja a játékot, amivel így többletmunkára készteti a páciens agyát. Ez a rendszer 350 dolláros áron kerül majd forgalomba 2004 szeptemberében. Érdekes még a montreali McGill Egyetem próbálkozása is, mely intézmény kutatói olyan játékprogramokat hoztak létre, amelyek – például egyszerűen a mosolygós fejekre történő kattintással –, folyamatosan pozitív visszajelzéseket küldenek a gyenge önbecsüléssel küszködő embereknek.

JÓL HALADNAK AZ ORGANIKUS ADATTÁROLÁSSAL KAPCSOLATOS KUTATÁSOK



Napjainkban egyre közelebb kerül a számítástechnikában mindaz, ami néhány éve még csak a sci-fi írók képzeletében létezett. Nyilvánvaló tény, hogy a jelenlegi adattárolási technológia kezdi elérni végső határait, így a fejlődés ezen a vonalon talán zsákutcába torkollik majd. Emiatt egyre több vállalat folytat a legkülönbözőbb anyagokkal (például folyékony szilíciummal) kísérleteket annak érdekében, hogy olyan alkalmas hordozót találjon, amelyre a jelenlegi adattárolókban alkalmazott rögzítési mechanizmus átültethető. Egy brit cég például azzal a ferritin nevű fehérjemolekulával végez kísérleteket, amelynek szerepe az emberi testben, hogy a vasat elraktározza a sejtekben. Miután ez a részecske teljesen lineáris, és töltése is egyenletes, ezért elektromos tulajdonságai révén kiválóan alkalmas lehet 0 vagy 1 jelölésére, csakúgy, mint ahogyan a merevlemez tárolja elektromágneses jel formájában a biteket. A Neomagnetics számára ez a kutatási terület azért is vonzó, mivel a protein alapú tárolók nem csak olcsók, de akár el is lehet őket fogyasztani! Egy másik érdekes próbálkozás a Nanochip Inc. nevéhez fűződik, amely már régebb óta fejleszti Ovonic elnevezésű tárolóját. Ennek az eszköznek a felületén szilíciumkristályok találhatók, melyek 600 Celsius fok hőmérsékleten megolvadnak. E jelenség szerepe fontos, mert míg szilárd állapotban a szilíciumkristályok töltése 1, addig folyékony formában 0. Az eljárás azért különösen bíztató, mert miközben egy bit kiírása a hagyományos CD-n 500 nm helyet foglal, addig ez az Ovonic esetében mindössze 20 nm, azaz segítségével 2,5 négyzetcentiméteres helyre elvileg egy terabit adat rögzíthető! Az eszköz piaci bevezetése 2006-ra várható, ám kezdetben még csak a 4 GB-os mini merevlemezeknek lehet vetélytársa. Végül érdemes megemlíteni a Zettacore kísérleteit. A cég egy olyan új molekula kifejlesztésén dolgozik, amely egyszerre maximálisan nyolc elektront tud lekötni, s elektromos töltése révén 4 bit információ tárolására képes (a napjainkban használt flash memóriachipek fele ekkora adatmennyiség rögzítését tudják megoldani). A részecskék sorozatgyártása várhatóan a közeljövőben fog megindulni.

ZENÉLŐ TOJÁS ÉS OPTIKAI SZUPERLEMEZ



Tojás formájú zenegépet dobott piacra augusztus elején a japán Marubeni Infotec. A D Cube Collo nevű MP3-lejátszó mérete mindössze 1,1 inch, beépített LCD kijelzője 4096 színárnyalat megjelenítésére képes, a merevlemez kapacitása pedig 256 MB. Az eszköz 8 – 320 kbit/mp tömörítésű zenék lejátszására egyaránt alkalmas, mégpedig kimeneti csatornánként 7 mW teljesítménnyel, de emellett képek vizuális megjelenítésével is megbirkózik. A roppant intelligens ketyere 42 nyelven tud kommunikálni felhasználójával, mérete mindössze 45x17x53 mm, tömege 25 gramm és akkumulátora (melyet USB-porton keresztül bármikor feltölthetünk) 16 óra üzemidőt tesz lehetővé. A kék, vörös és metál színekben kapható csöppség árát egyelőre homály fedi. Szintén japán fejlesztésű, egészen pontosan a Tokiói Egyetem tudósai által létrehozott újdonság az a szuperlemez, amely a hagyományos DVD kapacitásának százszorosára, azaz 45 GB/cm2 sűrűségű adat rögzítésére képes. Ez azt jelenti, hogy a különleges optikai eljárással, 32 nm-es struktúraszélességgel gyártott anyagból egy 2,5 cm átmérőjű tárolón 240 GB adat fér el. Természetesen ilyen sűrű adatsort olvasni lézerrel már nem lehet, ezért a lézer hullámainál kisebb fényszállal dolgoznak. A rendkívül jó eredményekkel kecsegtető technológia elterjedésének jelenlegi gátja egyelőre a megbízható visszaolvasás, illetve az írás sebességének megoldása. Mindenesetre nagyon úgy fest, ha a kísérletek sikerülnek, akkor a 150 GB/cm2 (!) adatsűrűség kivitelezése sem fog többé gondot okozni. De ha már a lemezeknél tartunk, szánjunk némi figyelmet a Sanyo legújabb próbálkozására is, hiszen a cég már jó ideje környezetbarát, mégpedig kukoricából (!) készülő CD lemezek előállításával kísérletezik. Ezek a CD-k azért olyan innovatívak, mert 50-100 év alatt teljesen lebomlanak, nem lesz belőlük más, mint némi víz és szén-dioxid. A technológia már szinte teljesen készen van, azonban a vállalat nemrégiben mégis kénytelen volt elhalasztani a termék premierjét, miután kiderült, hogy 50 Celsius fok hőmérsékleten a lemezek már nem megbízhatók. A nehézség nem az ellenállóság növelésének mikéntjében áll, hiszen az némi adalékanyaggal könnyedén megoldható, sokkal inkább abban, hogy a diszk vajon a módosítás után is környezetbarát marad-e. A Sanyo becslései szerint egy CD előállításához kb. 85 db, nagyjából 0,5 grammos kukoricaszem szükségeltetik. Ez azért érdekes, mert így az eljárással a világ éves kukoricatermésének kevesebb, mint 0,1%-ából fedezhető lenne a CD lemezek iránti globális éves kereslet! Kíváncsian várom amúgy a pillanatot, amikor a tsz-ben Józsi bácsi (a technológiai fejlődés jegyében) kukorica helyett egy veder CD-t gór majd a disznók elé az ólba...:)

Pioneer DVR-108/ Freecom FX-540

Pioneer DVR-108

\+ **Előnyök**: minden tud, amit tudnia kell

\- **Hátrányok:** nincs belőle elég, hogy mindenkinek jusson

10/10

Freecom FX-540

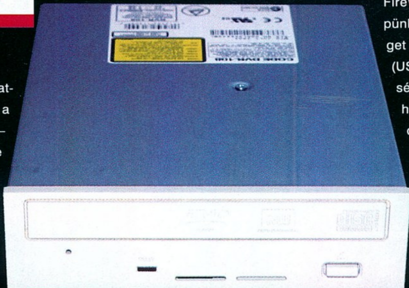
\+ **Előnyök**: Nagyon jó minőségű írás, extra design

\- **Hátrányok:** Néhol gyengélkedő olvasás, magas ár

9/10

Pioneer DVR-108

A Basys Kft. jóvoltából elsők között próbálhattuk ki a Pioneer legújabb, 16x-os DVD-íróját, a DVR-108 típusszámú meghajtót. A Pioneer – nincs jobb kifejezés – remekel a 105-ös drive óta: rosszat alig lehetett mondani a 106-os és 107-es sorozatról. Nagy volt tehát az elvárás a 108-as széria felé, de mindenkit megnyugtathatunk: az új jövevénynek nem kell szégyenkeznie legendás elődei árnyékában, sőt, minden tekintetben felül tudja múlni azokat. A Pioneer DVR-108 egyszerűen hihetetlenül jól sikerült, nem is tudom, mikor láttunk utoljára ilyen jól összerakott konstrukciót. Először is bámulatos a sebességi ugrás: mind a DVD-R, mind a DVD+R lemezeket 16x-osan képes írni (egyelőre egyik szabványból sincs ilyen sebességű írásra alkalmas lemez), 4x-es újraíró, és nagy meglepetésre a DVD+R DL lemezeket is 4x-esen képes írni. Ugyan az első generációs DVD+R DL lemezek még csak 2,4x-es írási tempóra szavatoltak, de a Philips és Verbatim márkájú, MKM001 gyártókódú lemezeket ennek ellenére 4x-esen meg tudta írni! Lenyűgöző teljesítmény, különösen akkor, ha abból indulunk ki, hogy a Pioneer milyen messze állt az egész DVD+R szabványtól pár éve, amikor még nagy hanggal csak és kizárólag a DVD-R mellett kardoskodott. Azóta eltelt két teljes szezon, és a Pioneer immáron a legjobb multiformátumú író büszke kifejlesztőjeként áll előlünk, amiért minden dicséret maximálisan megilleti. A 108-as sorozatból természetesen ugyanúgy lesz XL változat, mint a 107-esből volt, speciális por- és hangszigeteléssel, és mellesleg sokkal szebb előlappal (Lawman már alig várja, hogy szerezzünk neki egy fekete színű példányt). Egyelőre csak az OEM DVR-108-ast volt módunkban kipróbálni, de mivel belső felépítését tekintve nincs különbség a 108/A08/XL sorozat között, ezért minden itt olvasott adat érvényes a többi változatra is. A Pioneer új írója mindenevő lett: a no name lemezektől kezdve a márkásabb korongokig szinte semmilyen lemezt nem utasít el, sok esetben a 8x-os írásra szavatolt lemezeket 12x-esen is hajlandó megírni. Az írási minősége – különösen akkor, ha a lemezeket a rajtuk feltüntetett maximális értéknél nem írjuk gyorsabban – a legjobbak közé emeli, így a NEC ND-2500/2510, a korábbi Pioneer írók és a Plextor PX-712A mellett ez a meghajtó az újabb klubtag a legjobb minőségben író termékek szűk csoportjában. Olvasásban elmarad egy kissé az eddigi sebességi bajnok Plextor PX-712A és LG GSA-4120B mögött, de utóbbinál jóval csendesebb és



mind a lemezek felismerése, mind elérési idők tekintetében jobbnak bizonyul az LG-nél. A Plextor PX-712A eleddig egyedülálló színvonalat képviselt kiegyensúlyozott felépítésével, de a Pioneer 108 ráadásul már a DVD+R DL lemezeket is írja, szóval alighanem kijelenthetjük: a DVD-írók koronázatlan királya jelenleg a Pioneer új terméke.

www.pioneerelectronics.com

www.basys.hu

Freecom FX-540

A múlt hónapban teszteltük az NEC ND-2510A DVD+R DL kompatibilis íróját, és ebben a hónapban ismét találkoztunk vele, de kissé más köntösben. A Freecom új külső DVD-írója ugyanis nem más, mint egy fekete színű NEC ND-2510A író, a Freecom FX terméksorozatának hihetetlenül szép külső házába rejtve. Mit is mondhatnánk a

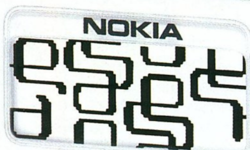


Freecom FX-50 meghajtóról? Pazar! A Freecom nem nyúlt mellé az NEC új írójának kiválasztásakor, hiszen a 2510-es széria már sokkal kiegyensúlyozottabb, mint a rengeteg olvasási nehézséggel küszködő 2500-as széria volt (valószínűleg az orvosság a firmware szintjén keresendő, hiszen fizikailag nem találtunk különbséget a 2500-as és 2510-es írók között), tehát ideális megoldás, ha hosszú távra szeretnénk egy mindentudó gépet venni. A Freecom FX-50 a DVD-RAM kivételével minden jelenlegi írható DVD formátumot támogat, még a kétrétegű DVD+R DL (8,5 GB) lemezekkel is könnyen boldogul. Az FX-50 drive USB 2.0 vagy FireWire csatlakozással köthető a számítógépünkre: mindkét platform elegendő sávszélességet tud nyújtani a gyors íráshoz és újraíráshoz (USB 1.1 esetén nem tudjuk a drive igaz képességeit igénybe venni, de gond nélkül működtethető ilyen csatlakozáson keresztül is). Nem csupán DVD-írásra ajánlható az új termék: a 8x-os DVD-írók között kimagaslóan jó a CD-írási képessége, tehát nem kell attól félni, hogy igényes CD-DA anyagok kiírására alkalmatlan lesz. Az FX-50 egy kissé ormótlan jószág, ráadásul külső tápegysége van, ami további kényelmetlenségek forrásra lehet, de ettől eltekintve jó ránézni: a kékesfekete Freecom házhoz nagyon illik a fekete előlapos író: garantáltan megakad rajta a tekintet. Méretei miatt egy notebook mellé pluszban talán nem kényelmes a cipelése, de egy olyan irodában, ahol több gépen kell megoldani a CD/DVD-írást, az FX-50 hamar a dolgozók kedvence lesz: egy egérkattintást követően kihúzható a gépből és gyorsan át lehet vinni egy másik szobába, ráadásul az átlagos PC-s hardver kiegészítőktől eltérően az sem baj, ha az íróasztalon marad egy tárgyalás idejére: kifejezetten szép külsőnek köszönhetően dísztárgynak sem utolsó. A robosztusnak tűnő csomagolás ellenére több lemez megírása sem forrósítja fel, tehát semmilyen tekintetben nem korlátozza elegáns külső mivolta: bátran használhatjuk ugyanolyan intenzitással, mintha egy belső ATA/IDE csatolású NEC ND-2510 írónk lenne. Az ára persze jóval magasabb, mintha egy sima OEM NEC írót vennénk, de a dobozában megtalálható szoftverek, kiegészítők és a cég kiemelkedő terméktámogatása magasan a nejlonzacskós OEM írók fölé emeli – így pedig már az ár sem tűnik olyan borzasztónak. Firmware frissítés tekintetében nem kell sokat válogatnunk: a NEC modellhez elérhető számos firmware upgrade bármelyike könnyedén alkalmazható rajta.

www.multimedia.hu

PPéter

Sony Ericsson K700/ Alcatel 565/Nokia 7200



ALCATEL 565

A rossz érintés már a múlté?

Pár évvel ezelőtt, amikor a maroktelefon épp elérhető lett mindenki számára, még nem voltak előítéleteink gyártók, készülékek iránt, de a rossz tapasztalatoknak köszönhetően a negatív elfogultság innen gyökereztethető





egyes készülékek, gyártók iránt. Szép lassan majd' minden cég előjött olyan telefonokkal, amelyek erre rácáfoltak, ami megteremtette egzisztenciájukat, vásárlóközönségüket. Ez a negatív aura lengte körül az ALCATEL telefonokat is, amelyek véleményem szerint adósak még ezzel az átütő, megbízható készülékkel.

Na persze, a reklámok is közrejátszanak, kis hazánkban a termékpaletta nincs túlreklámozva.

Így egy kicsit kétkedve fogadtam ezt a készüléket is, de hatalmas meglepetés okozott. Az 565-ös mind technológiailag, mind összeszerelésben, praktikusságban lenyűgöző. A telefont nyár végén, ősz elején mutatják be, így én is csak a prototípusok egyikét tesztelhettem, amelyik még nem végleges verzió, de a készülék nagy vonalakban már kirajzolódik. Nem is tudom, hol kezdjem. A billentyűzet egyszerűen lenyűgöző. A gombok jól elkülönülnek, nem csúsznak, biztos kapcsolást nyújtanak.

Ez azért is meglepő, mert a billentyűzet felett található színes kijelző közel az előlap felét teszi ki, így kevés helyet hagy a kezelőfelületnek. A kijelző minősége nem éri el a legjobbak képminőségét, ami a vastag védőplexinek köszönhető, de a nagy átlagnál jobb. Menürendszere ikonorientált, jól átlátható és gyors (a java alkalmazások ellenére). A polifonikus csengőhangok, személyre szabható háttér és sok egyéb szolgáltatás, szintén dicséretet érdemelnek. A viszonylag rövid teszt alkalmával a telefon jó benyomást tett rám. Apróbb finomításokra azért még szükség van, de meglepően jó készülék. A fekete ló egyelőre a software, amelyik jelen készüléken még nem a végleges verzió (legalábbis nagyon remélem, kár lenne elrontani pont ezzel). Vagy csak a hirtelen jött lelkesedésem nagy (vagy csak a kisördög bújt belém), de bátran kijelenthetem, eddig kivételes darab. Sok olyan megoldást találtam benne, rajta, amelyik arra enged következtetni, hogy komolyan foglalkoztak a tervezéssel (na persze, nem voltak restek néhány jó dolgot átvenni a konkurenciától sem), és a használhatóságot szem előtt tartva öntötték formába elképzeléseiket.

Várom a hivatalos bemutatót, hiszen ami ilyen teljesítményre képes, annak kijár az elismerés minden oldalról. Persze ehhez a fennálló apróbb hibák orvoslása még szükséges. Egy bemutató utáni sétát mindenképp megér, hátha a mi emlékezetünkből is elmúlik az a rossz érintés.

NOKIA 7200

Mi kell a Nőnek... NOKIA 7200?

Hát a NOKIA is beadta a derekát. Elkészítette az első olyan telefonját, amelyik vertikálisan szétnyitható, de ez nem volt elég, így más, eddig a cégre nem jellemző újításokkal is meglepték minket ebben a konstrukcióban.

INSIDE. Az eddigi hagyományoktól eltérően, most a menürendszerrel és a szolgáltatásaival kezdeném, ami eddig is jó volt, így ezen nem változtattak sokat. Az átlagfelhasználói igényeket nézve szinte semmit. Egyszerű, gyors, a dizájnhoz átalakított menürendszer, tetszetős, könnyen kezelhető. Talán ennyivel lezárnám a jelen tesztben érdektelenebb részt, hát jöjjön, aminek jönnie kell.

Nokia 7200

Műszaki adatok:

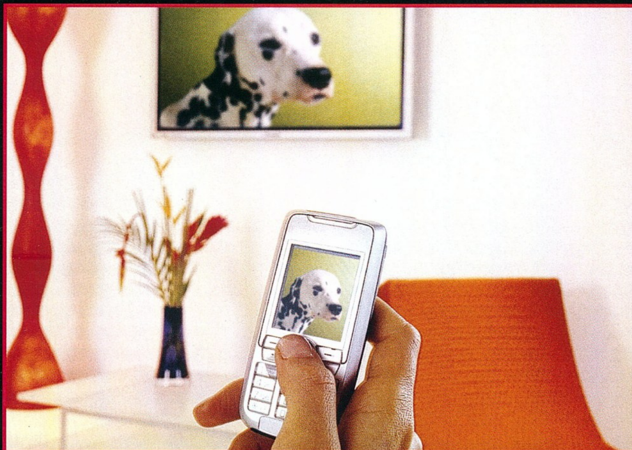
Frekvenciasáv: 900/1800/1900 MHz
Tömeg: 115 g
Térfogat: 86 mm x 50 mm x 26 mm, 91 cm³
27,3 mm x 27,3 mm kijelző BL-4C 760 mAh
Beszélgetési idő: Max. 2 – 5 óra
Készenléti idő: Max. 150 – 300 óra

Szolgáltatások:

- 65536 színű, grafikus kijelző (128x128 pixel felbontás)
- Beépített digitális fényképező
- Beépített kihangosítási lehetőség
- GPRS és EDGE adatátvitel
- 4 MB memóriahely
- Java programok
- MMS üzenetek
- Beépített sztereó FM rádió
- Infraport
- HSCSD
- GPRS

OUTSIDE. Hát itt van újdonság bőven. A kialakítás fő mottója valahogy úgy kezdődhetett, hogy fogjunk egy téglalapot, és kerekítsük le a sarkait. Ennek megfelelően az egész telefonon az egyenes vonalak dominálnak enyhe lekerekítésekkel, ami egységes formavilágot teremt. A színvilág is ennek megfelelően kontrasztos, a fehér és szürke műanyag borítás csak a fényképező optikát szegélyező fekete burkolat töri meg. Az képrögzítő alatt található a külső kijelző, ami ugyan még csak kvarckristályokkal jeleníti meg a kívánt információt, de éles jól látható képet ad. Itt található a SIM kártyát rejtő apró mélyedés, amelynek fedőlapja érdekes. A külcsín egyik legmeghatározóbb eleme, ami valamilyen velúr anyagból készült az akkumulátorfedővel egyetemben. Ez azanyag rendkívül jó tapintású, mutatós.(Minden





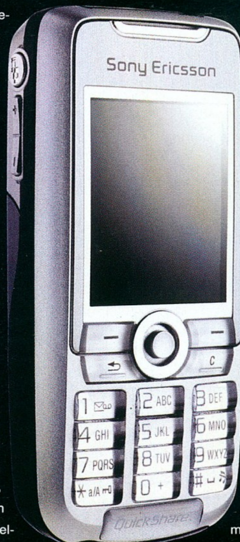
Szótár

HSCSD: High-Speed Circuit Switched Data (Nagysebességű vonalkapcsolt adatátvitel). Áramkörkapcsolt technológia a nagyobb átviteli sebességek – akár 57 kbps – érdekében, elsősorban GSM rendszerekben.

MMS: (Multimedia Messaging Service) segítségével hangokat és képeket kombinálhatsz egymással, tehát kép, dia, és video fájlok küldését teszi lehetővé.

ismerősöm, aki eddig kezébe vette ezt a telefont, egyfajta kábulatba esett, simogatni kezdte, és nem akarta visszaadni. Kezdem átérezni szegény Frodó helyzetét :)). Ez a megoldás felettébb fifikás, hiszen a műszaki megoldásból adódóan a felépítmény egy része a burkolathoz van rögzítve, így nem lehetett rajta elő illetve hátlapot cserélni, így vont, korlátozva, de lehet. Sajnos ez a puha anyag jól eső fogást biztosít, viszont sajnos kopik és piszkolódik. Amikor a szétnyitjuk a készüléket, feltűnnek a kezelőfelületek, a billentyűzet és a színes kijelző. A grafikus kijelző mérete nem mondható nagynak, hiszen a túloldalon már említett fényképezőoptika is itt található, ami korlátozza a méretét. A mérettel fordítottan arányban említhető a kijelző képeinek minősége, ami a cég (véleményem szerint) eddigi legszebb képét nyújtja. Nincs interferencia, szépek a színek, a fekete és a fehér megjelenítés egyaránt meggyőző. A billentyűk két részre oszlanak, a numerikus billentyűkre illetve az opcióbillentyűkre. Itt is a külső borításon található három szín dominál szép, a külső színarányokkal megfelelő mértékben. Rendkívül jó megoldás, az alsó és felső szegmenset összekötő „zsalu“, ami túlhajtás ellen jól védett, de a képernyőt is megfelelő szögben tartja. Felsorolásomból csak az oldallapon található gombok maradtak ki, melyek közül a hangerőszabályzó nem mondható különlegesnek, de a ki/bekapcsológomb annál inkább. Fogalmazzunk úgy ,hogy manikűrös előtt nem érdemes kikapcsolni, mert problémákba fogunk ütközni a visszakapcsoláskor lássák, és ennek oka nem a pinkód elfelejtése lesz. Szóval a Női telefon diszciplínát talán ebből az okból kapta (sok egyéb mellet). Ezt erősíti a telefonhoz kapható csiri-birik minősége, ami a szintén velúr erszény és a bőr csuklópánt is a ne mindenapi megjelenés részét képezi. Összefoglalva annyit tudnék elmondani, hogy az extrém megjelenés mellet a használhatóság is magas színvonalat képvisel. A külső az, ami megosztotta környezetem véleményét, így személyes véleményemnek is szeretnék hangot adni zárszóként. Így a Női gondolatokat tovább is szem előtt tartva azt mondanám rá: érdekes.

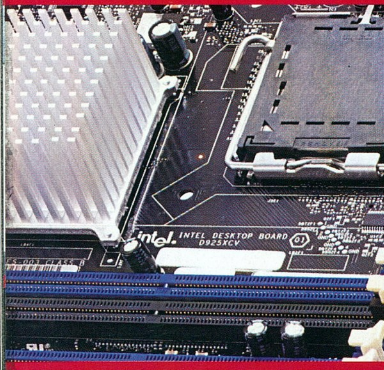
Sony Ericsson K700i



A Sony Ericsson csillaga igencsak meredeken íve felfelé a T610 óta, és a fiúk bizony nem pihennek a babérjaikon, hiszen lassan nyakunkon vannak az új generáció modelljei. A K700i-t stílusosan inkább médiafonnak, mintsem mobiltelefonnak kellene nevezni, annyi multimédiás képességet zsúfoltak bele, de egyáltalán nem a minőség rovására. A sok tudás nem fért volna a T610/30 vékonyka házába, így a K700i enyhén vastagabb lett, és a kamera „optikája“ (még mindig nem tudtam jobb szót kitalálni rá, pedig ez még huh, de messze van attól, amit optikának hívnak) is kiemelkedik a hátlap síkjából. A gombok és úgy általában véve a felhasznált anyagok és az összeszerelés minősége kiváló, bár a környezetemben elhangzott néhány olyan vélemény, hogy a T610 gombjainak elrendezése kényelmesebb használhatóságot tett lehetővé – igaz, ami igaz, néha nekem is sikerült két billentyűt egyszerre lenyomni, de szerencsére a K700i nem tartozik a „körömtelefonok“ közé. A kijelző mérete nem hagy kívánnivalót maga után, a képe pedig tűéles, élénk színekkel és remek kontraszttal. Mivel médiafonról beszélünk, a beépített memória mérete jelentősen megugrott, egészen pontosan 32Mb áll a képek, videók és hangok tárolására. Az Ericsson telefonok egyik Achilles-sarka mindig is a szoftver sebessége volt, a K700i viszont megnyugtatóan sokat fejlődött ezen a téren is, és a leggyorsabb modell, ami az Ericsson boszorkánykonyhájából a felhasználók asztalára került. A menü felépítése nem sokat változott, néhány további kényelmi funkció is bekerült (pl. most már lehet szortírozni a hívólistát, a névjegyek kezelése sokat egyszerűsödött), de alapvetően eléggé bolond-biztosnak tűnik, nem hiszem, hogy valakinek is gondja akadna ezzel. A beépített rádió az első napokban nem keltette fel igazán az érdeklődésemet (persze, mert sehogy nem tudtam más frekvenciára váltani, a könyvét meg lusta voltam kibontani:)), de miután megoldottam a gondot, igencsak megtetszett a dolog. Ahhoz képest, hogy egy telefonba épített vevőről van szó, a hangminősége egyszerűen lenyűgöző (ráadásul kihangosítható!), és a mellékelt füles is nagyságrendekkel jobb, mint az átlag gagyi cuccok tömkelege. Az érzékenysége egész jó, bár olyan területeken, ahol még az asztali tunereknek is gondjai adódnak egy-egy állomás befogásával, ott ne várjunk csodát a K700i-től sem. Ami talán a legtöbbet fejlődött a T630-hoz képest, az a kamera. Nem csak a négyszeres digitális zoom miatt mondom ezt (bár tényleg hasznos, és a kép sem pixelesedik szét a használatától), hanem, mert alapban is legalább timbuktui távolságra van az elkészített képek minősége a 600-as sorozatától. Az MPEG4-be történő videórögzítés már csak hab a tortán – őszintén bevallom, igencsak meglepődtem a minőségén. Ha kedvünk tartja, akár MP3-akat is tölthetünk rá, de csak ésszel, mert a 32MB azért pillanatok alatt megtelik, és ellentétben a P900-zal, itt nincs lehetőségünk bővíteni a memóriát SD kártyákkal. A három beépített játék közül egyet maga a nagy Sega jegyez, egyfajta mobilra optimalizált Virtua Tennis formájában, mely olyan háromdében tündököl, melyet a PC úgy 10 éve bizony irigyelt volna.

Hunor

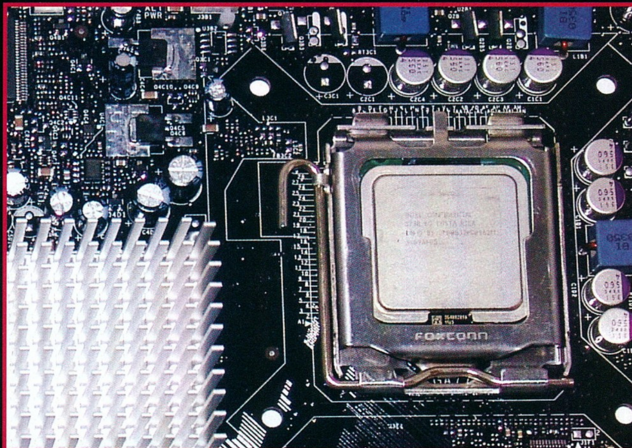
Intel Alderwood teszt



Olyan jó lenne egyszer azt hinni... nem, rosszul kezdtem. Olyan jó lenne biztosan tudni, hogy az éppen megvásárolt alaplapunk, memóriánk, VGA-vezérlőnk, ha teljesítményével nem is marad képes két-három éven versenyképes, de legalább fizikailag alkalmas lesz arra, hogy a következő konfigurációnkban fel tudjuk használni. Az AGP csatolás – noha megért egy-két olyan fejlesztést és változást, amely kizárja bizonyos kártyák és alaplapok együttes használatát – üdítő, stabil színfoltként tündökölt az informatikai világ folyamatosan változó kavalkádjában. Annak idején nagy örömmel, de ugyanakkor nagy kétkedéssel is fogadtuk, aztán amikor láttuk, hogy mire lettek – részben általa – képesek a modern 3D gyorsítók, gyorsan a szívünkbe zártuk Harmadik generációjának biztos piaci jelenlétét, széles támogatását elnézve sokan úgy hihettük: ha most egy szupergyors AGP csatolású kártyát veszünk, rossz lóra nem tehetünk, hiszen következő generációs alaplapunkban is biztos megtaláljuk majd a megszokott AGP foglalatot. Sajnos ez nem így van. Ugyanígy búcsút mondhatunk jelenlegi DDR SDRAM moduljainknak és – ez talán nem annyira meglepő – a 478 lábas Pentium4 processzorunknak is. Szép új jövő. Tényleg az?

Korszakváltás. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy az utóbbi két-három év legjelentősebb változása fog végbemenni az Intel processzorra épülő személyi számítógépek felépítésében a következő generációs alaplapok megjelenésével. A változás szele az AMD tábort is megcsapja majd, hiszen a DDR2 memóriák és a PCI Express x16 csatolás ott is eljövend. A változás nem csupán új lábkiosztású, gyorsabb processzorok megjelenésével párosul, de újszerű processzorhűtéssel, gyorsabb memória-alrendszerrel, és a gyors perifériákat kihasználó PCI Express csatolással is kecsegtet – mindezt persze úgy, hogy régebbi memóriamoduljaink és AGP-s VGA-kártyáink használhatatlanná válnak az újonnan épített gépekben. A változás szelét már korábban is észlelhettük: az Intel Prescott magos processzorainak szokatlanul magas fogyasztása és melegedése sejtetni engedte, hogy a processzor felépítése és hűtése hamarosan nagyléptékű változásokon fog keresztülmenni, hiszen a további teljesítménynövelés lehetetlen volna a jelenlegi felépítéssel. Ugyanakkor a processzorok teljesítménye soha nem látott memória-sávszélességet is követel: a DDR SDRAM memóriák teljesítménye padig már elérte az optimálisan kierőszakolható felső határt, így a DDR2 megjelenése sem meglepő. Sokan viszont nagyon fognak káromkodni, mert méregdrágán vett, tuningra kihegyezett PC3500-as DDR moduljaik sem használhatók majd a DDR2 lapokban, holott egyelőre itt is „csak" 400, illetve 533 MHz a memóriák belépő sebessége. Bár DDR2 előnyei elsősorban nem csak a puszta megahertzekben keresendők, a felhasználók azonban hajlamosak csak ez alapján ítélni, így bizony az első időkben igencsak nehéz lesz a DDR2 előnyeiről meggyőzni az új gépet összeállító, kevésbé tájékozott vevőket. A legfájóbb pont mégis az AGP slot elvesztése: aki a közelmúltban vett 100ezer forint feletti csúcskártyát, az aligha tudja majd a legújabb lapkakészletekkel érkező, új alaplapokban használni kis kedvencét, ugyanis az AGP helyét átveszi a kimondottan nagy sávszélességére kihegyezett PCI Express x16 csatoló, amely sem fizikai, sem logikai lábkiosztásban és működésében nem kompatibilis az AGP-vel. Sokan kérdezhetik: miért kell ez? A fejlesztők szerint az AGP hamarosan túl szűk lesz az újabb VPU-knak, ennek viszont ellentmondani látszik, hogy az első mérések alapján a PCI Express x16 csatolású kártyák egy szemernyit nem tudnak profitálni az új csatolásból: ugyanolyan 3D.s lapkával szerelt, AGP csatolású testvéreik nem hogy egyformán, de jobban szerepelnek a különböző tesztekben és alkalmazásokban. Muszáj azonban hinnünk a szakértői jövendöléseknek, ezek szerint viszont az AGP megérett a leváltásra, még ha oly rossz is belegondolni, hogy az elmúlt hónapokban vásárolt X800Pro, XT, avagy GF6800-as kártyánk rögvest elavulttá válik, amint az új alaplapok megjelennek a piacon.

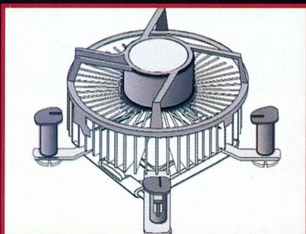
Új foglalat és hűtés – praktikum felsőfokon. Biztos vagyok benne, hogy lesznek olyan felhasználók, akik képesek lesznek az új LGA775 foglalatba is rosszul behelyezni a processzort, illetve helytelenül felhelyezni a hűtést, de összességében csak dicsérettel tudom jutalmazni az újszerű processzorfoglalat működését. Az új Intel referenciahűtő mindenféle feszegetés és kínlódás nélkül, könnyen felhelyezhető volt az alaplapra, és bár a Prescott magos processzor nem éppen hidegfejűségéről híres, kis mennyiségű paszta is elegendőnek bizonyult a rézmaggal illeszkedő új hűtőbordához. Az új foglalat biztosabb beszerelést tesz lehetővé a tapasztalatlan, vagy éppen gyöngébb kezű házi műszerészek számára is, ami nem éppen mellékes, hiszen tudjuk, milyen sok fiatal szerelgeti otthon, házilag a saját gépét. A processzor behelyezése egyszerűbbé vált: a CPU beillesztése után egy keretet kell rábillentenünk az egyik

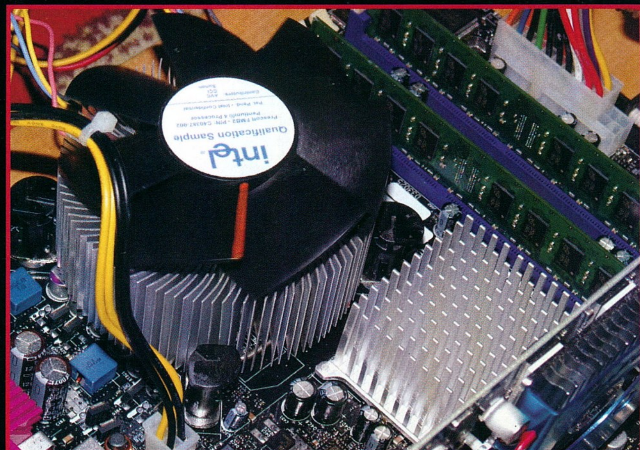


oldal felől, majd egy kis kallantyúval rögzítjük a CPU széleit is stabilan leszorító dupla keretet. A hűtés felszerelése is sokkal egyszerűbb lett – az nem tudom, hogy az összes LGA775 hűtő hasonló rendszerű lesz-e a Intel referencia megoldásához, mindenesetre a teszt alatt nekem nagyon megtetszett a cég formabontó megoldása. Idő hiányában és az alapos tanulmányozás végett az alaplapot végül nemcsak egy számítógépházban, hanem rajztáblára helyezve is kipróbáltam: itt egy kicsit furcsa volt az új hűtés látszólag szabadon pörgő lapátjainak látványa, de miután meggyőztem magam, hogy ez nem helikopter, és nem fog felszállni, már sokkal nyugodtabban néztem rá. A ventilátor bekapcsoláskor ijesztően gyors és hangos, de rögtön a boot során lelassul és elhalkul, szóval teljesítménye ellenére sokkal csendesebb, mint a 478-as foglalatú Prescott magos processzorokhoz mellékelt gyári Intel „porszívó".

Intel design. A tesztelésre kapott D925XCV igazi gyöngyszem: az Intel 925X lapkakészletére épülő alaplap olyan referenciatermék, amely kiváló felszereltségével és kialakításával utat mutat más gyártók számára. Robosztus alaplap, kissé furcsa elrendezése előrevetíti a közeli jövőben ugyancsak várható változásokat is, amelyek minden bizonnyal szakítanak majd a jelenlegi ATX szabvány által diktált formai követelményekkel, hogy a nagy teljesítményű asztali gépek jobban hűthetők és legyenek majd. Mindezekből a változásokból egyelőre csak egy-két apróság látszik, de a hatalmas alaplapi hűtést, a PCI slotok, a CPU foglalat és az ATA/S-ATA vezérlők elhelyezését látva mégis szokatlan a lap látványa, holott igazából még nem sokban tér el napjaink más ATX-es alaplapjaitól. Akár 4GB-nyi memóriát is belegyömöszölhetünk – a kétcsatornás működéshez ugyanúgy kell ügyelnünk a modulok helyes párosítására, mint azt a korábbi kétcsatornás rendszereknél megszokhattuk. Egyetlen ATA és 4 S-ATA csatlakozó van az alaplapon, ugyanakkor a floppy csatlakozója még mindig megtalálható rajta. A jobb sarokban lent egy érdekes csatlakozót is találhatunk: ez egy 4 pólusú tápkábel kimenet, amelyre ventilátorokat, kisebb teljesítményű belső hardvereket köthetünk, ha már a tápegység felől nem maradt elegendő madzagunk. Mondjuk én magam előbb vennék egy jó minőségű Y tápkábel elosztót, semmint az alaplapról táplálják bármit is, de hát ez van – mondjuk ventilátorok esetén még jól is jöhet, ugyanis ez az alaplapi táp kimenet szabadon ki és bekapcsolható. A kézikönyv szerint szigorúan kötött az erre a csatlakozóra illeszthető eszközök teljesítménye, tehát merevlemezt, DVD-írót ne erről működtessünk lehetőleg,, mert az hamar egy halott alaplap tulajdonosává varázsolhat minket. Az D925XCV általános felépítése kiváló, még házba szerelt állapotban is kitűnően hozzá tudunk férni minden fontos csatlakozóhoz, egyedül a hosszabb VGA kártyák használata okozhat gondot: ilyenkor nehéz a memóriamodulok alsó műanyag reteszéhez hozzáférni. Szerencsére a S-ATA csatlakozók nem kerültek teljesen alulra, így toronyházban sem kell attól tartanunk, hogy nagyon feszülni fognak a S-ATA madzagok, ha a torony tetejében lakó S-ATA eszközt kell bekötnünk.

Give me power! A tesztelés első fázisában jól megjártuk egy vadonatúj Thermaltake tápegységgel: a 460 wattos táp használatával borzasztó instabil volt a rendszer – mire rájöttünk, hogy az új (egy órával korábban kibontott) táp a hibás, már minden létező hardver- szoftverfejlesztőt elátkoztunk. A saját gépeink egyikéből gyorsan kioperált (egy éve folyamatosan működő) 300 wattos Zalman táp végül visszaadta elveszett élet- és munkakedvünket, és egyben cáfolta azokat a rémhíreket, hogy egy 300-as tápegység kevés lesz a 3GHz feletti Prescott rendszerekhez és az új alaplapokhoz. Az új alaplapokon már újszerű tápcsatlakozót találhatunk, amely 4 lábbal többet követel, mint az eddigi ATX-es tápcsatlakozó: ha még nincs ilyen a tápegységünkön, akkor a meglévőt is használhatjuk: ebben az esetben a (ha a kis bütyök felülre esik) jobb oldalhoz kell igazítanunk a csatlakozót, így 4 csatlakozó üresen marad a baloldali részen. Természetesen a 4 pólusú külön csatlakozóra is szükség lesz a CPU közvetlen táplálása érdekében, ha ilyen nincs a tápegységünkön, akkor a megszokott, merevlemezeken és CD/DVD meghajtókon is használt 4 pólusú molex

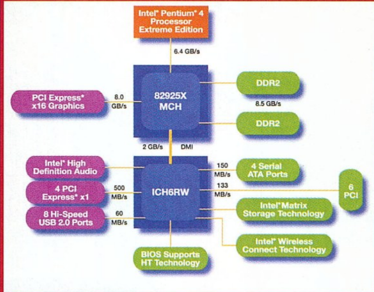


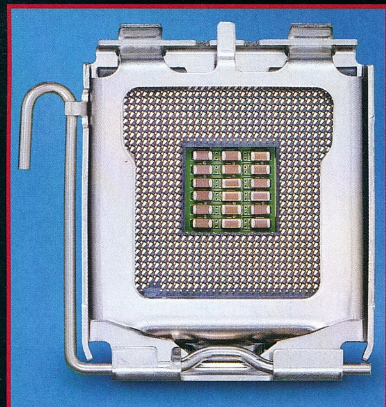




dugasz is rendelkezésünkre áll az alaplapon – de a kettőt egyszerre ne használjuk!

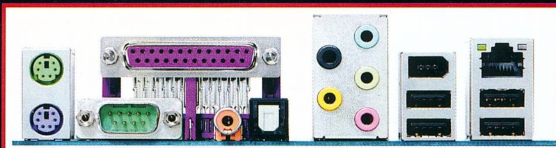
Telepítés. A rossz táppal futott felesleges köröktől eltekintve a rendszer telepítése zökkenőmentes volt. VGA kártyának egy Albatron Trinity PCX5750 kártyát használtunk, amelyet sokkal inkább a szükség, semmint nagy teljesítménye vezérelt utunkba: más PCI Express csatolású VGA-kártyát nem tudtunk szerezni a lapzárta után becsúszott új Intel konfiguráció soron kívüli teszteléséhez. Végső soron nem is a szintetikus tesztek és mérések miatt szereltük össze a gépet, hiszen arra majd sokkal inkább megfelelnek a későbbiekben érkező, más gyártóktól származó, tuningbarát termékek, sokkal inkább egy átfogó, előzetes képet szerettünk volna adni a közeljövőben érkező új rendszerekről, illetve magáról az Intel termékéről a mindennapi praktikum szintjén. Háttértárként egy S-ATA csatolású, 16 MB gyorsítótárral ellátott 250GB-os Maxtor merevlemezt használtunk, az optikai meghajtókat egy Plextor Premium CD-RW drive képviselte. Az új alaplapi chipkészlet meg tudja tréfálni a Windows XP telepítőjét: ha nem „Legacy" módba kapcsoljuk, akkor nem látja a S-ATA vezérlőre dugott merevlemezt, viszont ha „Legacy" módban telepítjük, akkor később zűrös lesz „Enhanced" módba kapcsolni (amely lehetővé teszi az összes alaplapi ATA és S-ATA egyidejű használatát), mert az XP zokon veheti. A megoldás: a telepítés első fázisában F6-ot kell nyomni, és ott kell átadni a S-ATA/RAID vezérlő driverét a telepítés alatt álló rendszernek, akkor nem kell lemondanunk az „Enhanced" mód előnyeiről és mindenki jól jár. A telepítés után érdemes kihasználni az alaplaphoz mellékelt CD lemezt, amelyen egy keretprogram minden kiválasztott drivert és alkalmazást feltelepít egy szuszra – roppant kényelmes, bár kissé frusztráló, hogy amíg nem fejezi be, nem igazán érdemes más beállításokkal vesződnünk, ugyanis kérdezés nélkül újraindítgatja a gépet egy-egy komponens telepítése után, általában pont olyankor, amikor éppen elmentenénk valami általunk kezdeményezett, nagy nehezen összehozott beállítást. Az automatikusan felajánlott programok és driverek közül csak az Intel Performance Acceleratort nem tettük fel, ugyanis XP alatt kellemetlen élményeink voltak ezzel a rendszerkomponenssel a CD/DVD-írással kapcsolatosan, szóval mi inkább kerültük szegényt. A rendszer nagyon fürge, könnyen kezelhető konfiguráció lett: a 16MB-os gyorsítótárral dolgozó Maxtor merevlemez meglepően jó sebességgel dolgozott gyors processzor és memória alá. Fagyást, megállást egyetlen esetben sem tapasztaltunk, minden program zökkenőmentesen és jól futott, ami a vadonatúj alaplapi chipkészlet, memória és az új VGA csatolófelülettel együttesen egyenesen szuper: az Intel programozói nagyon jól dolgoztak a drivercsomag írásakor.



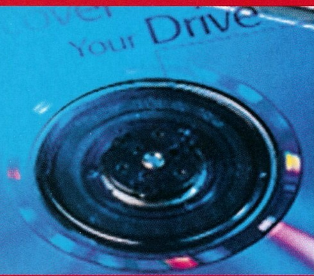


Teljesítmény, stabilitás. Kimagasló eredmények nem születtek a mérések során: a gép pontosan úgy teljesített, mint az eddigi Prescott alapú rendszerek: a magasabb órajelnek köszönhető kicsiny teljesítménytöbblettől eltekintve nem volt növekedés az Intel 875 lapkakészletére épülő P4 rendszerekhez mérten. Ez talán kissé kiábrándító, de nem szabad elfelejteni, hogy ez a következő generációs rendszerek belépő szintje, és megszokhattuk, hogy a teljesítmény eleinte összeér a technológiai határvonal mentén. Az LGA775 tokozású processzorok vélhetően meg sem állnak majd a 4.5 GHz-ig, és addigra valóban látványos lesz a sebességi különbség, amit az újsütetű DDR2 memória-alrendszer is sokkal jobban ki tud majd szolgálni, mint a jelenlegi 3GHz-es processzorokat. Nagyon fontos megjegyezni, hogy az új Intel lapkakészlet megint jól sikerült a perifériákkal való kommunikációt illetően: az északi és a déli híd, az alaplapi ATA/S-ATA/RAID vezérlők az Intel legendás lapkakészleteinek stabilitását idézik, ami igazán fontos lehet, ha nem csupán játékra, de komoly multimédiás alkalmazásokra, 3D-s tervezésre, CD/DVD-írásra, adatarchiválásra, azaz munkára is szánjuk jövőbeni gépünket. Az Intel D925XCV alaplap nyilvánvalóan nem az „egyszeri" otthoni felhasználó gépének alapja lesz, hiszen az Intel alaplapok a jó felszereltség és stabilitás mellett sajnos magas fogyasztói árszintet is képviselnek, de ezt az alaplapot elnézve bizton kijelenthetjük, hogy a hamarosan érkező, Intel 925X lapkakészletére épülő alaplapok olyan termékek lesznek, amelyek hamar utat találnak a hardcore játékosok számítógépházaiba. Az AGP elvesztése és az újabb DDR2 bevezetése ugyan fájdalmas csapás lehet – főleg a közelmúltban VGA kártyát és memóriát beszerzett felhasználóknak –, de összességében megint előre léphetünk egyet. A fejlődés ez esetben sem fájdalommentes, de mindenképp megéri, hiszen gyorsabb memóriákat, a (jövőben) gyorsabb processzorokat és talán a PCI Express teljes kihasználása esetén még gyorsabb VGA-kártya megoldásokat is kaphatunk az innovatív újításoknak köszönhetően.

PPéter



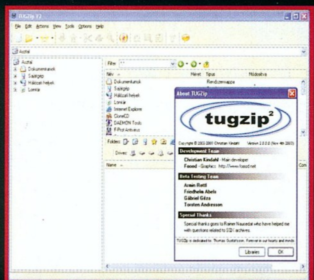
Hasznos programok



Az augusztusi meleg ellenére ebben a hónapban szokatlanul sok, jó minőségű, ráadásul jól használható program jelent meg. Ezeket nem csak kipróbálásra, de rendszeres használatra is melegen ajánljuk.

TUGZip Free v2.0

Egy gyors, hatékony, kisméretű, egyszerűen kezelhető és sokoldalú tömörítő minden számítógép-tulajdonosnak kötetező darab. A TUGZip tökéletesen megfelel az előbb támasztott követelményeknek, ráadásul magánszemélyek ingyenesen használhatják. Lehetőségei: beépülés az Explorerbe, jelszavas védelem, XP vagy Office menük, fájldarabolás, beállítható tömörítések stb. **www.tugzip.com**

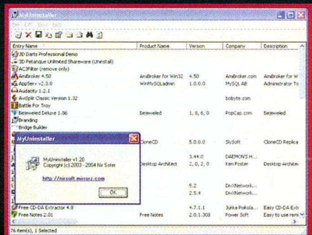


AM-DeadLink v2.0 (magyar)

E magyar nyelvű program segítségével az Internet Explorer, a Netscape vagy az Opera böngészők Kedvenceit (Favorites) ellenőrizhetjük és karbantarthatjuk egy kattintással. A szoftver végignézi a bejegyzéseket, s amennyiben nem létező url-t talál, megkérdezi: letörölheti-e. Kisméretű, egyszerű, de hasznos program a felesleges Kedvencek eltávolításához. **www.aignes.com**

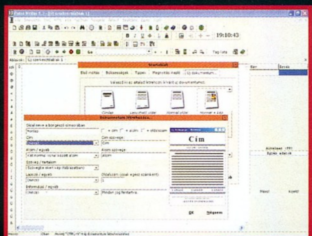
MyUninstaller Free v1.20

A mindössze 30K-s programot még telepíteni se kell: elég csak elindítani. Szolgáltatása: a rendszerre feltelepített programokat gyorsan és megbízhatóan eltávolítja. Használja a hagyományos visszavonás (Uninstall) módszerét, ennek hiányában, vagy a program sérülése esetén közvetlen letörlésre is alkalmas. Extra szolgáltatás: megnézhetjük a szoftverek jellemzőit (jobb gomb), és elmenthetjük HTML adatba a feltelepített programok listáját. **nirsoft.mirrorz.com**



Putra Writer v1.7 (magyar)

A Putra Writer ingyenes, magyar fejlesztésű HTML-fejlesztő, mely gyors és kényelmes munkát tesz lehetővé kódszinten. A program használatát kezdők részére nem ajánljuk, mivel HTML-ismeretet feltételez. Az egy évvel ezelőtt megjelent változathoz képest beépített Explorert, úgynevezett tag Inspectort, tagszerkesztőt, tagfelismerést, hibafelismerést és -javítást találunk benne. Az Eszköztár jelentősen kibővült. Különlegessége egy magyar nyelvű NetOktató. **putraware.ini.hu**

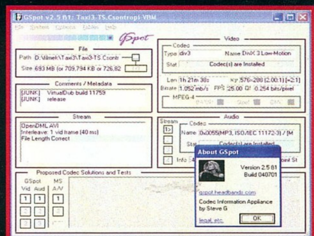


Free Download Manager v0.9

Az ingyenes letöltést segítő programok táborába tartozik a kevesek által ismert Free Download Manager. A program szolgáltatásai hagyományosak: http és ftp lehetőséggel bír, támogatja a több szálon történő letöltéseket, a tárcsázó használatát és a gép kikapcsolását is elérhetjük a menüben. A letöltések kategorizálhatók, valamint tetszés szerint beállítható, hogy a böngészőt vagy a vágólapot figyelje. **www.freedownloadmanager.org**

Gspot v2.51B1

A népszerű VideoToolbox mellett a Shareware Gspot is új változattal jelentkezett. A program segítségével mpeg-1 és mpeg-2 (avi, vob, mpeg) filmekről kaphatunk igen részletes információt. Megnézhetjük a hangra és képre vonatkozó összes információt: a bitrátát, a tömörítést és azt, hogy milyen kodek szükséges a filmhez. **gspot.headbands.com**



CD to MP3 Free v1.0

Az ingyenes szoftverrel pillanatok alatt átalakíthatjuk audio CD-inket mp3 vagy wav formátumokra. Különlegessége, hogy tartalmaz hangfelvevőt, mellyel közvetlenül mp3-hangfelvételeket készíthetünk. Támogatja az internetes adatbázis-elérést (CDDB), tömörítőnek pedig az ingyenes Lame encodert használja. **www.eusing.com**

A hónap szoftverei

Szótár v7.4.137 (magyar)
www.jomagam.hu

BitDefender Free Edition v7.2
www.bitdefender.com

DivX v5.2
www.divx.com

Gr8_Player v0.95
www.madebyhenry.com

SpywareBlaster Free v3.2
www.wilderssecurity.net

WhereIsIt? v3.61 (magyar)
www.whereisit-soft.com

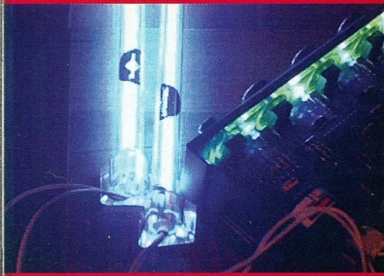
WinRAR v3.4 B2 (magyar)
www.rarlab.com

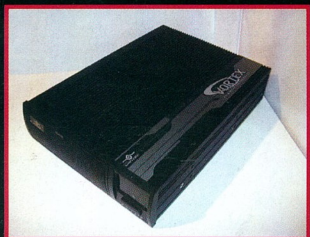
Eugene DVD Player v0.99.5
eugene7777.tripod.com

The GIMP v2.0.2 (magyar)
www.gimp.org/win32/

Winamp v5.0.4
www.winamp.com

Vantec hűtőrendszerek





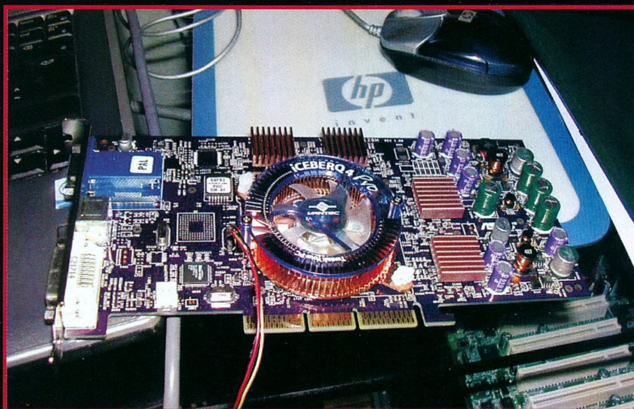
ICEBERQ DDR Memory Heatspreader. A memóriamodulok a személyi számítógépünk gyakran használt, teljesítőképessége határán működő alkatrészei közé tartoznak. Ezért aztán ezen alkatrészek is hajlamosak a melegedésre, hőtermelése, melynek mértéke a használati időtartamtól függően egyre inkább megközelítik az üzemi hőmérsékletet, illetve a kihasználtságtól, túlterheléstől függően ezt az értéket túl is léphetik. Ez hibákhoz, illetve rendszerösszeomláshoz vezethet. Ennek a nem kívánt eseménynek a megelőzése érdekében több gyártó kifejlesztett passzív memóriahűtő rendszereket, ami a hőleadás növelését célozza. A passzív jelző ebben az esetben az aktív hűtőfelület megnövelését jelenti. A VANTECH DDR-A1A jelzésű szettje is egy ilyen, jó kialakítású és remek hatásfokú, memóriamodulokra applikálható borda. Az alumínium hőleadásra szolgáló felületét a memóriachipekhez egy ragasztóval kezelt szivacsos anyag köti össze, aminek a megfelelő hőátadás mellett a felületi egyenlőtlenségek kiegyenlítése is a feladata. A két oldalt egy szorítólemez köti össze, aminek a hőkiegyenlítés és a megfelelő pozicionálás a célja. Egyszerű, jó hatásfokú és nem utolsó sorban olcsó!

VORTEX. A memória mellett a háttértárolók közé tartozik a merevlemez, mely szintén nem tartozik a kevésbé kihasznált alkatrészek közé, és bennük már mozgó alkatrészeket is fellelhetők az elektronikai alkatrészek mellett. Mindkét alkatrészcsoport hőtermelő alkatrész. A folyamatos terhelés mind az aktív mind a passzív elemeket olyan mértékben kihasználja, ami az esetleges környezeti hőmérséklet növekedésével a bizonytalan működési tartományba taszíthatja az alkatrészeket. A Vortex HDD tok olyan kialakítással büszkélkedhet, ahol a megfelelő légáramlás biztosítja az üzemi hőmérséklet fenntartását. Az 5,25"-os meghajtó helyére beépíthető alkatrész az előlapot leszámítva fémből készült, ami szintén a megfelelő hőátadást biztosítja. Emellett egy axiál ventillátorral növelhetjük a levegő áramlását a három rendelkezésre álló fokozat segítségével. Használati kényelmét az előlapon található hőmérsékletkijelző is segíti, ami mellett a porszűrővel is felszerelt légnyílás kapott helyet. A hűtő fehér és fekete színben is megvásárolható.

ICEBERQ All-in-One. A nyári időszakban sokszor tapasztaljuk, hogy a gyengébb felszereltségű alaplapokon a chipset illetve a beépített VGA vezérlő tuningolással elérhető maximális teljesítménye a megemelkedett hőmérséklettel egyenes arányban drasztikusan romlik. Ennek oka, a már oly sokszor emlegetett biztonságos üzemi hőmérséklet túllépése, amit az alapban telepített passzív bordák nem képesek megfelelően elvezetni. Ennek orvoslása érdekében a Vantec CCB-A1A alumínium bordákkal felszerelt upgrade kitje jó megoldást nyújthat, mert egy 5000 fordulatos golyóscsapágyas ventilátort, valamint egy sűrű bordázatú döntött laminált passzív elemet tartalmaz. Jó megoldásokban nem szűkölködik a csomag, patenttel, ragasztóval egyaránt rögzíthetjük a hővezető részeket, amiket csak az északi híd illetve csak a GPU hűtésére is felszerelhetünk. A doboz ezek mellett még tartalmaz egy tubus szilikon pasztát, valamint a ventillátor vezetékének közvetlenül a tápra kötéséhez szükséges átalakítót.

ICEBERQ4 PRO Premium VGA Cooling Kit. Mint a név is jelzi, az amerikai illetőségű cég gondolt az egyre növekvő teljesítményű GPU-k hűtésére is. A kialakítást alapvetően az NVIDIA alapú megoldások megfelelő hőmérsékleten tartására lett kifejlesztve. Az ajánlott felhasználás GeForce4 Ti 4200-tól FX 5600 ULTRA kártyákig terjed, mivel az ennél nagyobb teljesítményű kártyák már processzor szintű hőtermeléssel büszkélkedhetnek. A ventillátor maga több érdekességgel rendelkezik: az 5500-as fordulat még nem tartozna ezek közé (bár emiatt ne várjuk el tőle, hogy teljes csendben fogja tenni a dolgát), de a lapátok kialakítása már igen. A lapátok szöge az átlagosnál jóval kisebb, ami nem a légszállító képesség növelését hivatott növelni, sokkal inkább az áramlási irány meghatározása miatt lett ilyen, ami ebben az esetben nem lefelé, hanem az oldalt kialakított réz bordák felé néz. Hatásfoka ezeken a kártyákon a tuningolást is lehetővé teszi, mivel az enyhe túlméretezés is jól látható. Átlátszó házakban a ventillátor kéken világító fénye amellett, hogy meggyőz minket a szerkezet problémamentes üzemeléséről, design szempontból sem utolsó. Az előbb említett túlhajtási lehetőség a GPU mellett a memóriamodulokra is kiterjed, mert négy, rézből készült, felragasztható bordát is találunk a dobozban.





NEXUS Fan & Lighting Controller. Az NXP-301-es kódjelű modell egy zöld és kék ventilátorfordulatszámszabályzót és két hidegkatódos fénycsövet tartalmazó dobozt jelent. A venti kontrollere zöld fénybe burkolja az előlapján található négy passzív potmétert, melyek középpontja enyhén felfelé néz, mivel az általános házelrendezés könyökmagasság alatt található. A passzív jelző azt takarja, hogy a potméterek nem közvetlenül szabályozzák a ventillátorokat, hanem egy erősítőn keresztül végzi a fordulatszám-szabályzás feladatát. A negyedik, kisebb tekerentyű a kék katódok gerjesztési feszültségét változtatja, ami a kibocsátott fényerőt módosítja. Ez persze csak teljesen átlátszó, vagy plexi ablakokkal felszerelt házaknál érdekes, amibe ragasztó tappancsokkal bárhova felszerelhetjük a látványelemeket. Az alkatrészek sorában találunk vezetékeket, rögzítőcsavarokat és leírásokat, amelyek az összeszerelést segítik.

SPECTRUM mouse pad. Sokféle egérpadot láttam már: olyat, ami kíméli a csuklót, vagy esetleg nagyobb pontosságot biztosít. Egyes fajtái nem a használhatóságot, hanem a kinézetet tartják szem előtt. Az utóbbi csapatot erősíti ez az egérpad is, aminek, hmmm... hogy is mondjam, kéken világító fénye inkább alkalmas egy fülledt éjszaka megteremtésére, mint arra, hogy valaki hosszabb ideig használja. A gond a következő: az USB-hez csatlakoztatott tápkábelen keresztül érkező delej által gerjesztett világoskék fény hosszabb időn keresztül meglehetősen zavaró tud lenni. Még közepes fényviszonyok mellet sem érzékelhető a látványelemnek szánt opció, sötétben pedig szerintem kifejezetten idegesítő a monitor mellet egy másik fényforrás. Mutatós darab, de ha a használhatóságnak ennyire a rovására megy, akkor erősen megkérdőjelezhető, hogy a haverok várható vállveregetése elégendő indok-e a megvételhez. Mondjuk, biztosan lesz, akinek tetszik, de az átlagos felhasználók nem valószínű, hogy az első adandó alkalommal rohanni fognak érte a legközelebbi sarki hardverboltba. Első látásra valóban élményszámba megy (Brazil természetesen rögtön kitalálta, hogy neki most és azonnal kell egy, bár ez hamar elillanhat, viszont ha szereted ezeket a világító csiribiri izéket, akkor tetszeni fog, sajnos azonban az egér tologatására szánt hasznos felületet meglehetősen szűkre szabták, ezért aztán vagy magasra állítjuk a Windowsban az egér érzékenységét, vagy kézi súlyzóként használjuk kedvenc rágcsálónkat.

Hugo

Pixelsóder



Megjött! Megjelent! Megvetted, kölcsönkaptad, letöltötted (fúj), féreglyukon keresztül teleportáltad, tökéletesen mindegy, de itt van a lemez (CD-s változat esetén három darab lemez), és már nyomhatod is be a gépbe. Hiszen erre vár a frissen beújított X800 Pro, GeForce 6800 Ultra (kinek mi a perverziója, ATi vagy Nvidia): végre valami igazán ütős Játék (szándékosan írtam nagybetűvel, na), amelyik maximálisan kihasználja a gépedet, és persze remélhetőleg kellemes perceket is szerez számodra (bár erről – mármint az önfeledt szórakozásról – mintha kezdenénk elfeledkezni a pixel shaderek és az anti-aliasing technológiák bűvöletében). Óriási felhajtás, mondhatni, őrület, hype övezi a régen várt Doom3-at, és bizony, nagyon tanulságos, hogy mit is kaptunk az arcunkba a sok év várakozás után.

Szerettem volna egy kicsi hasábocskát kapni a Doom3-tesztben, hogy leírhassam a véleményemet, de aztán meggondoltam magam. Egyrészt így nem kellett külön témát keresgélnem a Sóderhez. Másrészt meg nem tesztet akarok készíteni a játékról, csak szeretném leírni, hogy mit gondolok róla úgy, hogy igyekszem egy lépést hátrálva a teljes képet figyelembe venni, ami ugye a fanatikus tesztelőnek nem mindig adatik meg: neki az a dolga, hogy merüljön el a játékban fejbúbig, és csak addig dugja ki a száját a felszín alól, amíg az értékelést elhörgi a cikk végére. A játék óriási. De tényleg. Borzasztó hangulatos, igazi Doom élet(vagy inkább halál)érzés kerít hatalmába néhány helyen, és bizony, lehet ugrálni: van benne para bőven. A környezet megteremtése szerintem nagyon jól sikerült: az Evil Dead és a Nyolcadik utas a halál kombinációja jól funkcionál, kár, hogy a dinamikus fényeket a legtöbb helyen erőltetetten használják ki, csak a tábla hiányzik egy-két teremből: figyelem, ez itt megint újdonság Carmack legújabb engine-jéből! Ne bántsuk a céget ezért: abból élnek, hogy majd eladják a motort számos fejlesztőnek. Az én ízlésemnek viszont a játék kicsit sötét és túl egyszerű. Amikor az elején rögtön ki lehetett szabadulni egy pillanat erejéig a felszínre, már-már táncot jártam az örömtől, hogy micsoda ötlet: odakint fogy az oxigén, és később ez még izgalmas lehet, ha folyamatosan bújócskázni kell majd a belső és külső helyszínek között, uram bocsá', talán a játékmenet nem lesz előre rögzített, lineáris! Aki már játszott vele, az talán el tudja képzelni, mekkorát csalódtam ebből a szempontból. Amilyen jól kezdődik a játék, olyan gyorsan válik unalmassá a monoton, hentelős játékmenet. Előre bocsátom: nem tudom, hogy a tesztben – pár oldallal arrébb – mit olvashattok a játék kapcsán, de nekem az a sommás véleményem, hogy a Doom3 tíz évet ölel fel: 1995-ös játékmenet 2005-ös technológiai színvonallal párosítva. Hát ezért kellett azt a sok 9800Pro, 9800XT, GeForce FX kártyát lecserélni? Hogy kapjunk egy korlátozottan (hehe) játszható technológiai demót? Néhány tesztprogramban több interaktivitást tapasztalhatunk, mint az id legújabb remekművében, ami az előre bevillantott ígéretek tükrében nagyon keserű pirula lehet a vásárlóknak (mondom, a vásárlóknak, akik megvették).

Mielőtt még a sok Doom3-rajongó keresztre feszítene, leírom: igazából nem is a Doom3 a rossz. A számítógépes játékipar és a megcélzott vásárlói réteg változott meg olyan irányban, amelyik csak és kizárólag a hardvergyártó óriásoknak kedvez, a felhasználókat agymosott zombiként a féléves gépfelújítási kényszerbe taszítva. A Doom3-ról szóló internetes beszélgető csatornák 90%-a nem a játékmenetről szól (lehet, hogy nincs mit taglalni rajta, hehe), nem arról megy a diskurzus, hogy ki hogyan oldotta meg a játék fejtörőit (nagyon bonyolult feladatok vannak ám), hanem arról, hogy a játék kinek milyen sebességgel fut, és hogy a timedemo milyen eredményt mutat! Emberek! Tessék szépen már észhez térni! A Doom3 ugyan rendkívül hangulatos, bámulatos technikai szintet képviselő (és éppen ezért borzasztóan nagy gépigényű) játék, de mint JÁTÉK, szerintem sokkal kevesebbet mutat, mint az utóbbi években megjelent tucat FPS-ek bármelyike. Kit érdekel, hogy milyen sebességgel megy a gépeden? Mire a Doom3 motorjára épülő, valóban jó játékmenettel rendelkező FPS-ek megjelennek a piacon, a mai csúcs X800 és GeForce 6800 kártyák simán elérhetők lesznek minden átlagos felhasználó számára: addig meg tessék elővenni a NOLF 1-et, vagy a Deus Ex 1-et, vagy akár – ha már mindenképp a vég nélküli öldöklés a cél – a Painkillert. Furcsa, totál hentelős jellege ellenére a Painkiller sokkal ritmusosabb, sokkal emészthetőbb, motivációban gazdagabb játék lett, mint a Doom3. Talán az a baj, hogy a Doom3 készítői nem merték felvállalni azt, hogy mit is készítenek valójában: egy teljesen átlagos, középszerű programot, csak épp gyönyörű köntösbe csavarva. A köntös azonban itt jóval többe került, mint amit beletekertek: ha amúgy is új VGA-kártyád van, akkor nem számít, de csak a Doom3 miatt ne vegyél új 3D-s megjelenítőt, mert nem éri meg. Mondjuk, az ellentábornak meg azt üzenem: a Doom3 legalább megjelent.

PPéter



Egér-egér játék



Logitech MX510 és Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0

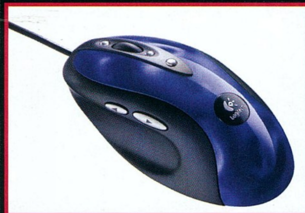
Néhány éve még azon töprengtem, hogy játékból fogok megélni, és dicsőséget szerezni a hazámnak, bár mindig csodálkoztam azokon a cégeken, akik hatalmas összegeket áldoznak, hogy egy-egy cyber gamer az ő nevüket viselje a baseball sapkáján. Az eredményes tömeghent kellékeinek sora rövid: képesség, egy jó gép, és az elérhető legjobb egér. Az első tényező nem az erősségem (pedig rendszeresen látogattam a Pető Intézetet), és a másodikat is elbuktam tőkeerős szponzor hiányában. A harmadik területen viszont körülnéztem, mire számíthat a magamfajta egyszerű játékos.

Itthon két egér jöhet szóba, a magyar piacon hivatalos disztribútornál még nem elérhető, de a vadkeleti viszonyoknak megfelelően azért minden valamirevaló üzletben kapható Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0, valamint a jó öreg MX500 közvetlen leszármazottja, a Logitech MX510. Az illusztris társaságban a Razer Viper tudna talán labdába rúgni, ha a Karnának lenne hazai kereskedője. Beszerzése ennek köszönhetően kudarcba fulladt, a róla szóló cikk valamely következő számban lehet majd kiváló ballasztanyag.

A körítéssel nem foglalkoztam, egyrészt mert az Explorer OEM, az MX510 pedig dobozos változatban érkezett, másrészt az ellenfeleket a legritkább esetben hatja meg a színes szélesvásznú csomagolóanyag. Az értékelés során az alábbi tulajdonságokra összpontosítottam: gyorsaság, pontosság, ergonómia, általános használhatóság. Az alkalmazott játékok: Counter Strike: Condition Zero, Far Cry, Call of Duty, UT 2004; „diagnosztikai" program: mouse rate checker 1.1b; illesztők: MouseWare 9.80, IntelliPoint 5.0. Figyelembe véve azon szerény kisebbség igényeit, akik munkára (is) használják az egerüket, bevettem a csapatba a Photoshop 7.0 CE-t. Ez a program két szempontból is érdekes. Rendeltetésszerű használat mellett az egér pozícionálhatóságát mutatja, egy kis trükkel pedig azt nézhetjük meg, mekkora sebességnél adja meg magát az optika. A kísérlet egyszerű: nyissunk egy egész képernyős vásznat, majd kezdjük el mozgatni fel-le az egeret, úgy, hogy kezünk lehetőség szerint mindig azonos utat járjon be. A módszer nem a legpontosabb, de ha jó ritmust választunk, lesz viszonyítási alapunk. Az én metronómom Elvis vs. Jxl: „A Little Less Conversation"-je, egy „tömeg" egér optikája ennél a tempónál ugrik el a vászonról, vagy kezd rövid íveket húzni egyenes vonalak helyett.

Ami az alkalmazott felületeket illeti, mindig megmosolyogtat, amikor egereket márkás egérpadon tesztelnek. Kissé sánta párhuzammal ez olyan, mintha egy VGA képességeit képernyőkímélővel mérnénk, aztán lelkendeznénk, milyen szépen jeleníti meg a hullámzó feliratokat. Ha egy optika jó, nem szabad, hogy a hétköznapi használatban előforduló felületek gondot okozzanak neki, és ha ez így van, a teljesítménye optimalizált anyagon is megfelelő lesz. Ennek szellemében erezett és sima laminált lapot, papírt, lakkozott fát, és egy kopott, érdes felületű, rózsaszín-kék mintás egérpadot választottam.

Ergonómia, gombok. A Logitech MX510 megjelenésre szinte teljesen azonos a korábbi modellével, ez azonban csak az újdonságok megszállottjainak okozhat gondot, hiszen az 500-as legendásan jó fogással rendelkezik.



A hátoldal holografikus kékre/pirosra cserélődött, így a korábbi festett felületnél jobban viseli az elszabadult indulatokat, de tapintása kissé műanyagos, ezért a tenyér némileg jobban izzad. Az illesztések a több órás használat során puha bőrűeknek kényelmetlenek lehetnek. A jobb/ bal gomb a háttal egy anyagból készült, határozott és pontos, az oldal kapcsolók kis és nagy kezűek számára egyaránt könnyen elérhetőek. A görgő kissé kemény, viszont ennek köszönhetően rendkívül jól kezelhető, játékban és grafikai munkában egyaránt. A nyolcadik, görgő feletti kapcsolóval a tervezők a SETI program sikerére alapoztak, átlag földi halandó számára gyakorlatilag elérhetetlen. De ne legyünk elkeseredve, a maradék hét is több, mint amit a versenytársak kínálnak, és több, mint elég. A használatban ügyesedő ujjak előnyeiről szóló, unalomig ismételt poénokat inkább megtartom magamnak, különös tekintettel a fiatalkorú olvasókra.



A Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0-nak nem sok köze van elődjéhez, leszámítva, hogy ugyanolyan szépen világít a hátsója.

A látványos forma a kortárs trendhez igazodik, a kontúrokat határozott élek adják. A fogás kiváló, a tapintás kellemesen puha, a felület száraz. A szürke festés és a szitázott Microsoft logo sérülékenynek tűnik. A gombok vaj- vagy inkább krémsajt puhák, a régimódi tervezésnek köszönhető, de könnyen megszokható billegést tapasztalni. A középső kapcsolót kissé nehéz lenyomni, a bal oldali forward és back gombok a hosszabb ujjúaknak gondot okozhatnak, mert az ideálisnál előrébb kerültek. Minél nagyobb a távolság a középső és hüvelykujj között, annál nehezebb őket alkalmazni. A görgő igazi újdonság, nem csak függőleges, hanem vízszintes scrollozást is lehetővé tesz.



Már ha egy program támogatja, mert a Microsoft saját termékein kívül még nem találkoztam olyan szoftverrel, ahol használni tudtam volna. Nem keseredtem el azért, a cég piaci dominanciája elég garancia, hogy a Tilt Wheel technológia gyorsan elterjedjen a piacon. A görgetésnek van egy számomra alig megszokható tulajdonsága is, fokozatmentes. Tudom, egy profi nem használ fegyverváltáshoz scrollt, de mint mondtam, néhány éve töprengtem azon, hogy profi játékos legyek, ma már

csak kényelmesen szeretnék játszani. A böngészés viszont egyenesen fantasztikus, mert a működés puha, a széles felületen jól tapad az ujj.

Illesztőkről röviden. Az IntelliPoint 5.0 otthon van XP alatt (98 alá nincs illesztő az Explorer 4.0-hoz), és szükség is van rá, mert hiányában nem csak a Tilt Wheel nem használható, hanem a görgetés furcsa hibájával is találkozhatunk: amint függőleges irányban megmozdul az egér, a görgetés leáll. Ha viszont az elkerülhetetlen telepítés tényét barátok vagy szakember segítségével feldolgoztuk, nyugodtan hátra dőlhetünk. A beállítások hiba nélkül öröklődnek, a játékokban lagnak nincs nyoma. A konfigurálás egyszerű, minden gombhoz egy legördülő menü tartozik, itt választhatjuk ki az egyes kapcsolókhoz rendelt feladatokat. A lista rövid, és nem lehet saját billentyű kombinációkat beállítani.



A Tilt Wheel opcióknál egy apró figyelmességgel találkozhatunk. Függőleges scrollozáskor, hosszabb dokumentumokban a program képes érzékelni, ha gyorsabban akarunk haladni, ilyenkor akár 30%-kal rövidebb idő alatt a kívánt területre juthatunk. A vízszintes görgetés viszont kissé darabos és lassú, itt van még mit javítani.



Végül egy érdekes hiba: a PS/2-es port frissítési rátáját hiába állítjuk 200-ra, a mouse rate checker tanulsága szerint nem megy 100 fölé, minden ügyeskedés ellenére sem. Ennyi erővel viszont érdemesebb USB-n használni, ahol a ráta 125.

A MouseWare-t enyhén szólva is gyenge hírneve miatt félve telepítettem, de végül egymás nyakába borultunk. A legfontosabb régi illesztő hibákat, így a lagot a játékokban, a rossz beállítás öröklődést, a fura alapértelmezett beállításokat végre el lehet felejteni. A konfigurálás egyszerű, a gombok szerepét hosszú lista alapján határozhatjuk meg.

Lehetőségünk van saját billentyű kombinációk beállítására, de akár le is tiltható egy-egy kapcsoló. Hogy ne legyen minden szép és jó, megjegyzem, nem hagytam volna ki a választékból az „Asztal megjelenítése" opciót. A MouseWare-ben is található egy apró kedvesség: a PS/2 port frissítési rátája a scrolling fülön állítható, nem kell érte a Vezérlőpultra menni.

Száraz adatok. Először az MX510 optika tulajdonságai:

- felbontás: 800 dpi,
- képfeldolgozás sebessége (image processing): 5.8 megapixel/másodperc,
- gyorsulás: 15 G,



- sebesség: 40 inches/sec (kb. 101 cm/másodperc).
- magasság: 44 mm,
- hossz: 131 mm,
- szélesség: 72 mm,
- kábelhossz: 182 cm,
- garancia 3 év.

A IntelliMouse Explorer 4.0 esetében nem tudom megállni szó nélkül, hogy milyen nehéz a vonatkozó adatokhoz hozzájutni. Az ügyfélszolgálatos hölgy ugyan nagyon készséges (már ami a tájékoztatást illeti), de a kapott válaszlevélnek csak igen kis része használható. Nem értem a titkolózás okát, egy professzionális világcég vezető termékének elvileg nincs miért szégyenkeznie. Amit tehát sikerült kideríteni:

- felbontás (valószínűleg): 800 dpi,
- képfeldolgozási ráta (image capture rate): 6000 kép/másodperc, azaz kb. 4.8 megapixel/másodperc képfeldolgozási sebesség, ha a 800 dpi pontos adat,
- sebesség: 94 cm/sec,
- IntelliMouse Explorer 4.0 1 év,
- magasság: 44 mm,
- hossz: 126 mm,
- szélesség: 74 mm,
- kábelhossz: 191 cm,
- garancia 3 év.

A kiterjedésre vonatkozó értékek saját mérés eredményei, néhány százalékkal eltérhetnek a valóságtól.

Munkában. Amikor először végigfuttattam az IntelliMouse Explorer 4.0-át az asztalon, aprókat hörögtem a gyönyörűségtől. Csúszása a teflon talpak nélkül is tökéletes, legyen szó akármilyen felületről (a sajtreszelőt kivéve persze). Az optika is messze az átlag felett teljesít, meg sem kottyan neki az erezet bútorlap, papír, lakkozott fa. Még a „minden egerek réme" egérpadommal is képes volt együttműködni, bár a színek találkozásánál néha önállósította magát. A játékokban pontos, az optikát rendeltetésszerű használva szinte lehetetlen kiakasztani, csak a közelharcban érezni néha késlekedést. A grafikai programokban azt teszi, amit a gazdája diktál, bár nem olyan konokul, mint az MX510. A fokozatmentes, puha görgő sem válik az előnyére, a kényelemért a pontosságot vagyunk kénytelenek beáldozni.

Az MX510 kissé nehezebb, éppen ezért nem is csúszik olyan könnyedén. Ez ugyan kedvez a pontosságnak, de megszokást igényel. Az optikáról viszont nem nagyon tudok rosszat mondani. Legyen szó gyors mozgásról, közeli vagy távoli lövésekről, mindig pontosan követi az utasításokat. Minden értelmes felülettel jó barátságban van, a színekre érzéketlen, csak a nagy felületi egyenetlenségektől morcos egy kicsit. Grafikai munkákban egészen kiváló, nem találkoztam még hasonlóval.

Ajánló. A Microsoft mindig is híres volt innovatív hardvereiről, az IntelliMouse Explorer 4.0 pedig a Tilt Wheellel szépen illeszkedik ebbe a vonulatba. Csúszása etalon a műfajban, a felületek egyenetlenségeit kiválóan tűri. A korpusz selymes fogása, a puha gombok, és a széles görgő miatt a kéznémi képzavarral- kényelmes karosszékben érezheti magát. Az Explorer 4.0 ezen túl még pontos és gyors is, vagyis bőven megéri az árát.

Akiknek a szívét a Logitech MX510 lobbantotta lángra, azoknak egy rossz és egy jó hírem van. A rossz, hogy akár 3-4 barátokkal átdáridózott hétvégéről is le kell mondaniuk, mert ára csaknem kétszerese az Explorer 4.0-ának. A jó hír, hogy ennyi pénzért a világ egyik, ha nem a legjobb egerét készülnek megvenni. Az MX510-nek vannak ugyan apró hibái, de olyan erőteljesen magasodik ki a jelenlegi mezőnyből, annyival pontosabb és gyorsabb a társainál, hogy ezek felett könnyedén szemet hunyhatunk. Megkockáztatom, az igényes felhasználó, hardcore játékos még az egyedülálló 3 év garancia lejárta után is kevés hasonló minőségű egeret talál majd a piacon. Külön köszönjük a Logitech magyarországi képviseletének, hogy a Logitech egeret fanatikus tesztünk előkészítésekor rögtön a rendelkezésünkre bocsátotta.

Fed



VGA kártyák Doom III-hoz



Elérkezett a nagy pillanat, amikor az örökké versenyző ATI és NVIDIA legújabb zászlóshajói összemérhetik az erejüket meghatározva ezzel a videokártyák piacát legalább egy évre.

Majdnem az összes mértékadó versenyzőt meg tudtuk hívni tesztünkre, így megmutatta tudását a GeForce 6800 Ultra, a GeForce 6800, a Radeon X800 XT és



a Radeon X800 Pro is, egyedül a GeForce 6800 GT hiányzik a jelenleg piacra került „nagyok" közül. Kárpótlásul beugrott viszont egy Radeon 9800 Pro, és az érdekesség kedvéért egy Radeon 9250 is.

Bár már kétszer is ejtettünk szót a két nagy gyártó idei csúcstermékeiről, pár mondatban azért összefoglaljuk a leglényegesebb dolgokat. Az ATI X800-as sorozata egész más úton jár, mint az NVIDIA hatodik GeForce-generációja. Inkább a jó öreg R300-as magot optimalizálták, bővítették szinte a végsőkig, és bár jelentős technológiai újításokat is tartalmaz, csak kicsit ferdítjük el a tényeket, ha azt mondjuk: egyszerűen egy továbbfejlesztett Radeon 9800-zal van dolgunk. Az órajel emelkedett, a gyártási csíkszélesség kisebb lett, a csővezetékek száma megduplázódott, viszont ugyanúgy csak a 2.0-s árnyalókat támogatja, mint elődje. Ezzel szemben az NVIDIA folytatta, amit korábban mindkét fél tett: teljesen új magot készített, az összes létező technológiát belesűrítette, teljes mértékben kihasználja a DirectX 9c nyújtotta 3.0-s árnyalók lehetőségeit. A csővezetékek száma a leggyorsabb modell esetén itt is megduplázódott, a működési frekvencia viszont csökkent, a túlzsúfolt mag nem bírja az 500 MHz körüli értéket. Mi a fő különbség a két irányelv között? Az ATI megoldása kiforrottabb, hőtermelése és fogyasztása nemhogy növekedett, de még picit csökkent is a Radeon 9800 XT-hez képest, mindezt úgy, hogy bátran mondhatjuk, teljesítménye megduplázódott. „Mindössze" 160 millió tranzisztorból épül fel, így könnyű gyártani, alacsony a selejtarány, könnyebben ki tudják elégíteni a vásárlók igényeit, nagyobb haszonkulcscsal tudják árulni megoldásukat. Az NVIDIA magja ezzel szemben jól meghízott, a 220 millió tranzisztor melegszik és fogyaszt jócskán, gyártani sem a legolcsóbb, de cserébe ott a titkos fegyver: a 3.0-s árnyalók támogatása, ami bizony nagy meglepetéseket okozhat.

A Far Cryhoz megjelent – majd kisebb gondok miatt egyelőre visszahívott – 1.2-es javítás alkalmassá tette a programot a GeForce 6800-ak képességeinek kiaknázására, ezzel nemcsak jobb képminőséget ígértek, de a sebesség is jelentősen nőtt. Ám ez a javítás nemcsak az NVIDIA-nak kedvezett, a Pixel Shader 2.0b névre keresztelt módot ugyanis a Radeon X800-ak fejlesztéseire szabták, melyekről júniusi számunkban olvashattatok. Ez a mód legalább akkora gyorsulást hozott, mint az NVIDIA-nak a 3.0, tehát egyelőre még igencsak kérdéses, melyik út válik be „középtávon". Hosszú távról ugyanis nem érdemes beszélnünk, a legújabb pletykák 2005 második negyedévére ígérik az ATI R520-at, amely már szintén kihasználja DirectX 9c-t.

Ennyit az elmélkedésről, itt az ideje, hogy megnézzük, mit is tehettünk a tesztgépbe. Először is a Club3D Radeon X800 Prót és XT-t. A gyártótól megszokott egyendoboz nem rejtett túl sok extrát, éppen hogy megütötte a minimumot: kábelek, meghajtó program, DVD-lejátszó szoftver. Az XT-t az ATI Rage Theater lapka segítségével videó ki- és bemenettel is ellátták, a Pro vásárlóinak sajnos ezt nélkülözniük kellett. Persze a vékonyabb pénztárcájú, ámde videó-digitalizálással foglalkozó egyénekre is gondoltak egyesek: néhány perc erejéig megtekinthettük a GeCube Radeon X800 Próját is, mely, ha lehet, még a Club3D-nél is szegényesebb körítést mellékelt, de legalább minden földi jóval ellátott kártyát adnak hasonló áron. A Radeon X800 XT az ATI által ajánlott értékeknek megfelelően 520 MHz-es, 16 feldolgozó csővezetékkel üzemelő magot és 1120 MHz-es memóriát kapott, ebben sem találtunk semmi különöset. A Prók szintén a gyári értékeknek megfelelően, 475/900 MHz-en jártak, 12 aktív futószalaggal. Ha már Club3D és GeCube, akkor legyen Gigabyte is: a világ negyedik alaplapgyártója híres arról, hogy kezdettől fogva a végfelhasználókra összpontosít, ez bizony meglátszik termékein is. Rengeteg teljes játékot és egyéb kiegészítőt találunk a kártya dobozában, mely egyébként akkora, hogy alig tudtuk begyömöszöl-



ni a hordozó táskába. Persze erre a Gigabyte is gondolt, így raktak rá egy cipelő fület, csak hát aki egyszerre hat kártyát visz haza, sokra nem megy vele. Aki szereti, ha sok teljes játékhoz juthat olcsón, például kedveli a Counter-Strike: Condition Zerót, vagy a már jól ismert Rainbow Six: Raven Shieldet, esetleg Tomb Raider: The Angel of Darknessre vágyik, mindenképpen jobban kijön a vásárból, ha a Gigabyte megoldása mellett dönt.

Elkezdtük tehát a tesztet, melyben először a Club3D Radeon X800 Prója került sorra. Nos, már előző tesztünkben is dicsértük az ATI továbbfejlesztett hűtőrendszerét, de muszáj ismét megemlítenünk. A jól kitalált és igényesen kidolgozott hűtés nem foglal sok helyet, a versenytársak megoldásaihoz képest olcsón lehet gyártani, és mellesleg kiválóan, csendesen hűt. A fordulatszám-szabályzás kiválóan működik, ezt a cikket írva például a hangja egyáltalán nem hallatszik, pedig a processzor hűtőventilátora biztos nem nyomná el, hiszen folyadékhűtés van rajta. Amikor tehát kétdimenziós feladatokat hajtunk végre, a lapka pihen, hőtermelése lecsökken, a ventilátor pedig alig észrevehető zajszintre lassul. De ami igazán kellemes, hogy terhelés alatt is igen csendes, aztán amikor kicsit melege lesz, felpörög néhány másodpercre, de utána rögtön vissza is csendesedik. Így teszt közben már fülelve is kitalálhatjuk, hogy mennyire dolgoztatjuk meg éppen kártyánkat. És ez nem vicc, például a 3DMark Nature tesztjeiben vagy a CodeBench megfelelő szakaszához érve a hűtés mindig felpörög, majd tíz-tizenöt másodperc után lelassul, és utána hosszú ideig ismét nem hallunk róla. Mivel a teszt eredményét a végén tárgyaljuk, lássuk a következő versenyzőt!

Úgyszintén a Club3D matricáját és csomagolását viselte az NVIDIA új kártyacsaládjának eddigi leglassabb tagja, a hagyományos GeForce 6800. Grafikus magja 325, memóriája 700 MHz-en jár, aktív csővezetékeinek száma 12, ez is mutatja, hogy költséghatékony megoldásról van szó. Örömteli hír, hogy a nagyobbik testvérével ellentétben erre csak egy tápcsatlakozó került, annál szomorúbb viszont, hogy a hűtőrendszerét örökölte. Az ATI megoldását nem győzzük dicsérni, az NVIDIA-t ez ügyben viszont csak szidni tudjuk. Nagy, nehéz, drága és borzasztó hangos. Ráadásul megfigyelhető, hogy míg az ATI kártyái a szoftvertől függetlenül állítják fordulatszámukat, a GeForce-ok esetén ezt az illesztő program vezérli. Önmagában ez persze nem lenne baj, csak az a gond, hogy a szabályzás sokkal kevésbé dinamikusan, kevésbé hatékonyan működik, amit előbb-utóbb a fülgyógyászunk fog megköszönni, hiszen eggyel több betegre számíthat. Sajnos az NVIDIA lapkája még ezt a monstrumot is jól befűti, de ahogy a korábbi GeForce FX-ek esetén, most is számíthatunk arra, hogy némely gyártók előrukkolnak hatékonyabb, csendesebb megoldásukkal. Ezért míg a Radeonok esetén annak kell örülnünk, ha egy készítő meghagyja a referencia-hűtést, GeForce vásárlása előtt alaposan nézzünk körül, hogy milyen hűtés is található a kártyán.





Egyes pletykák szerint a GeForce 6800-ak letiltott négy csővezetéke egyszerűen, szoftveresen engedélyezhető a RivaTuner programmal. Mivel ez csak nagyon kiváltságos kártyák esetén működik, igen kevés gyártó meri vállalni olyan BIOS alkalmazását, amelyik ezt lehetővé teheti. Így a mi példányunk esetében erre nem volt esély, de egyes hírek szerint az MSI megoldásai jobb belátásra bírhatók.

Amikor a bevezetőben az X800-ak kiforrottságát említettük, nem részleteztük, hogy pontosan mire gondolunk. A hűtésről már esett szó, talán több is a kelleténél, a meghajtó-programokról viszont még nem. Tesztünk kezdetekor letöltöttük mindkét gyártó legújabb hivatalos vezérlőjét, ez az ATI esetén a 4.7-es Catalystot, az NVIDIA-nál pedig a 61.77-es ForceWare-t jelentette. Míg a Catalysttel – egy később részletezendő apróságot kivéve – semmi gondunk nem akadt, a ForceWare bizony „döcögött" rendesen. A hagyományos GeForce 6800 néhány perc után teljesen lefagyasztotta a gépet, az Ultra miatt csak néha indult újra. Úgyhogy végül a 60.85-öst választottuk, de gondjaink így sem oldódtak meg teljesen. Ugyan tesztelni már lehetett, de körülbelül óránként egy újraindulással azért számolnunk kellett. Persze ez a küzdés csak pár hónapig tart, idővel egyre újabb és stabilabb ForceWare-ekre számíthatunk, és már így is jobb a helyzet, mint az első GeForce 6800 Ultrák érkezésekor, amikor még egyetlen hivatalos illesztő program sem támogatta őket...

1280×1024 látványjavítók nélkül

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6800	R9800 Pro	R9250
UT2004	121.3	115.6	117.4	120.9	111.7	32.6
Halo	76.2	71	61.6	56.9	38.1	10.1
CodeBench	68.5	64.1	57	48.5	38.3	11.8
TRAOD	59.9	70.6	56.5	39.6	35.9	11.2
Splinter Cell	68.7	67.7	63	59.7	44.7	13
3DMark2001SE	16444	16819	16052	14815	11212	5118
3DMark03	9155	9349	7464	6032	4341	824
ChameleonDX	341.7	410.9	390.3	237.5	205.1	33.7
UT2003	213.1	208.2	208.1	201.5	169.8	44.3
Doom 3	60.3	52.5	37	32.7	26.6	5.5



Lépjünk tovább: Radeon 9800 Pro. Gigabyte-megoldással tesztelhettünk, úgyszintén rengeteg kiegészítővel érkezett: TRAOD, Raven Shield, Will Rock, PowerDVD 5. Hűtésével nem voltunk teljesen elégedettek, mert egy 9800 Próhoz képest meglehetősen hangosnak bizonyult, de a sok ajándék enyhíti a fájdalmunkat, ráadásul ezt pár ezer forintért le is cserélhetjük.

Több figyelmet érdemel a HIS Excalibur Radeon 9250. Hasonló kártyával még nem találkozhattunk, mivel az említett lapka első példánya mindössze pár hete került le a gyártósorról. Ahogy neve is mutatja, a belépő szintű Radeon 9200-sorozat utódja, nézzük, miben is tér el tőle. Azt már megszokhattuk, hogy a magasabb számból nem következik a jobb teljesítmény, ez most is így van. A Radeon 9250 a már végletekig kiaknázott R200 mag legújabb, remélhetőleg utolsó módosítása. A változtatások egyetlen célja a költségcsökkentés volt: úgy módosították a lapkát, hogy egyszerűbb, könnyebben előállítható nyomtatott áramkör is elegendő hozzá. Az Excalibur kártyáival ismertté vált HIS háromféle megoldást épít a lapka köré, mindhárom közös tulajdonsága, hogy 240 MHz-es mag és 400 MHz-es memória-órajellel büszkélkedhet, vagy inkább szégyenkezhet. A nálunk járt példányt 128 MB memóriával szerelték, mely 128 bit széles csatolófelületen kapcsolódik a maghoz. Különlegessége a videó ki- és bemenet, nem árt megjegyezni, hogy hagyományos PCI-os kivitelben is készül. A végsőkig butított kiadása 64 bites memóriavezérlőt kapott, nyomtatott áramkörét amennyire csak lehet, összenyomták: egyértelműen irodai használatra szánt termék, ezt a szerepet tökéletesen be is tudja tölteni.









A sor végére hagytuk az NVIDIA jelenlegi leggyorsabb és legdrágább asztali grafikus kártyáját, a GeForce 6800 Ultrát. A mi példányunk az Albatron Trinity sorozatába tartozik, ez a méretes dobozról azonnal leolvasható. Sajnos a csomagolás belseje nagyon magányos, a vezetékek mellett egy régi játékokból összeállított válogatást találunk, melyen olyan nevek szerepelnek, mint a Max Payne első része vagy a Rally Trophy. Nem túl értékes a Duke Nukem: Manhattan Project sem, de az InterVideo WinDVD Creatornek örülhetünk. A kártya külsőre nagyon hasonlít a hagyományos GeForce 6800-hoz, de ezen már két tápcsatlakozó látja el éltető energiával az alkatrészeket. Már csak a cikkünk lényegével, a tesztek eredményeivel maradtunk adósak, lássuk hát!

Először is fontos megemlíteni, hogy tesztkörnyezetként nem egy csúcskategóriás Athlon 64-et választottunk, hanem maradtunk a mára már átlagos teljesítményűnek számító Athlon XP 3200+-nál, így nemcsak azt tudjuk meg, hogy a kártya menynyire időálló, hanem azt is, hogy most megvásárolva mire megyünk vele.

Szóval, a kép igencsak összetett. 1024×768-ban, látványjavítók nélkül a tesztek egyik részében az NVIDIA, a többiben viszont az ATI csúcsterméke győz. Érdemes megfigyelni majd, hogy az igencsak processzor-határolt Unreal Tournament 2004-ben a „The way it's meant to be played" embléma hatása visszaköszön, vagyis egyértelműen látszik, hogy a játék elején megjelenő NVIDIA-felirat és animáció nem véletlenül került oda: a program jobban kedveli e gyártó kártyáit. Ilyen beállítások mellett még jól tartja magát a Radeon X800 Pro és a GeForce 6800 is, de az erősen videokártyától függő 3DMark03 azért már sejteni engedi a valódi különbséget. A felbontás és a képminőség növelésével az eltérés egyre inkább láthatóvá válik. Hogy egy életszerű példát ragadjunk ki, 1280×1024-ben, közepes látványjavítók bekapcsolása mellett a hagyományos GeForce 6800 már szinte minden tesztben jelentősen lemarad, Doom 3-ban például nagytestvére teljesítményének felét nyújtja. Ha már az id Software legújabb játékához értünk, mindenképpen érdemes szót ejtenünk az ide vonatkozó csatáról. Mint az a táblázatokban is jól látható, az NVIDIA GeForce 6800 Ultrája tetemes előnnyel veri az ATI megoldásait, a Prótól még a hagyományos GeForce 6800 sem marad el nagyon. Ez természetesen másoknak, és legfőképpen az ATI-nak is

1280×1024 közepes szintű látványjavítókkal

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6800	R9800 Pro
UT2004	117	116.2	111.9	88.4	72.4
CodeBench	42.7	45.3	37.4	25.6	19.2
TRAOD	51.1	62.2	49.5	33.1	29.4
Splinter Cell	68.3	67.5	62.5	57	40.2
3DMark2001SE	13629	16819	13148	11325	9216
3DMark03	5300	5612	4380	3339	2203
ChameleonDX	137.7	253.5	186.7	87.8	112.6
UT2003	176.5	194.8	171.3	104	92.6
Doom 3	40.3	33.1	23.8	20.4	14.2



feltűnhetett, és jelenleg gőzerővel dolgoznak, hogy a John Carmack és az NVIDIA együttműködése segítségével kovácsolt előnyt ledolgozzák. Első próbálkozásként kiadtak egy egyelőre béta állapotú Catalyst 4.9-et, amely Doom 3 alatt ígér jelentős gyorsulást. A tesztek azt mutatják, hogy ez mindössze 5-10 százalékot jelent, ami édeskevés a korona visszaszerzéséhez. Elképzelhető, hogy mégis megtörténik a „csoda", ugyanis az ATI egyik embere a napokban azt nyilatkozta, rájött, mi okozza az X800-as sorozat alacsony teljesítményét a neves játékban. Ígérete szerint néhány apró változtatás elég lesz az illesztő programban ahhoz, hogy utolérjék versenytársaikat. Nagyon bízunk benne, hogy nem újabb „csalásról" van szó, vagyis a módosítás nem megy a képminőség rovására, mert ha mégis így lesz, azt az utóbbi időben megedződött tesztelők néhány apró trükkel úgyis felfedezik.

A táblázat alapos böngészése közben feltűnhet, hogy az NVIDIA megoldásai mennyire rosszul teljesítenek akkor, ha a látványjavítókat a legmagasabb szintre állítjuk. Ebbe mindenképpen belejátszik az is, hogy míg a közepes szintén mindkét fél kártyáit négyszeres élsimításnak és tizenhatszoros anizotróp szűrésnek tettük ki, a legjobb beállítás az ATI-nál 6×/16×-t, míg az NVIDIA esetén 8×/16×-t jelent. Sajnos nem nagyon van mit tenni, az ATI 6× fölé nem engedi a beállítást, azonban azt sem szabad elfelejteni, hogy a hatékonyabb működés miatt az ATI 6×-os szűrése és az NVIDIA 8×-osa valójában szinte azonos minőséget nyújt. Ha valakinek ez a megközelítés nem tetszik, hagyja figyelmen kívül a „minden látványjavítóval" részeket.

Szűrés így, szűrés úgy, de milyen az az amúgy? Nem szabad elsiklani az ATI legújabb „fejlesztése", a Temporal Antialiasing, vagyis átmeneti élsimítás mellett. Erről is írtunk már pár sort korábban, de akkor még csak azt mondhattuk, hogy „de jó volna, ha", most viszont az álom valósággá vált. A gyártó meghajtóprogram-fejlesztői ugyanis elérték az emberi szem lassúságát kihasználva, hogy az aktuálisan beállított élsimítási érték kétszeresének megfelelő látványban lesz részünk úgy, hogy ez egyáltalán nem megy a minőség rovására! Az élsimítás lényege, hogy a simítandó képpont egyes szomszédjai színét megfelelően átlagolva elmossa a fűrészfogas vonalakat. A Temporal Antialiasing trükkje az, hogy az összemosandó képpont más és más szomszédját választja páros és páratlan képkockák megjelenítésekor. Mivel az emberi szem másodpercenként harminc képkocka egymás után vetítését már folyamatosnak látja, ha programunk, legalább 60 képkocka/másodperc sebességgel fut, sebességvesztés nélkül megduplázhatjuk a látványjavítónk hatékonyságát. Ez azt jelenti, hogy 2×-es élsimítást beállítva a kép olyan lesz, mintha 4×-est választottunk volna, de ugyanannyi teljesítményvesztés árán kapjuk a jobbat. A technológia igazi szépsége, hogy teljesen szoftveres, így nemcsak az új X800-as sorozaton, hanem akár a Radeon 9700-unkon is engedélyezhetjük, működni fog. Persze arra is gondoltak, hogy mi van túl lassú szoftver futtatásakor: ha a megjelenített képkockák száma nem éri el a másodpercenkénti hatvanat, a Temporal Antialiasing magától kikapcsol. Így elvesztjük a jobb minőséget, de nem tapasztalunk zavaró villogást sem. Fontos megjegyezni, hogy a működési elvből következően az eljárás hatékonyságát állóképen nem lehet bemutatni.

Elérkeztünk az értékeléshez, de a helyzet igen nehéz. Először is nagyon örülünk, hogy az NVIDIA újra képes volt igazi nagyágyút készíteni, és igen kiélezett versenyre számíthatunk az elkövetkezendő hónapokban. Ugyanakkor nem hunyhatunk szemet a fölött, hogy ez a sorozat egyelőre igen kiforratlan; amíg a magas hőtermelést és zajszintet meg nem oldják, nem tudjuk mindenkinek jó szívvel ajánlani az új GeForce-okat. Innentől csak a kártyagyártókon múlik, hogy szánnak-e pénzt és időt jobb, fejlettebb hűtőrendszer kidolgozására, addig is marad a füldugó vagy egy jó folyadékhűtés.

yvorl@hardwareoc.hu



1280×1024 minden látványjavítóval

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6800	R9800 Pro
UT2004	31.6	113.1	95.7	18.4	54.1
CodeBench	16.2	37.1	28.9	9	15.7
TRAOD	50.4	61.2	48	32.8	28.8
Splinter Cell	68.2	67	62.1	56.8	39.9
3DMark2001SE	5647	14171	10970	3602	7062
3DMark03	1616	4383	3270	852	1611
ChameleonDX	35.9	225.2	177.2	22	89.8
UT2003	42.3	183	144.4	16.7	79.3
Doom 3	10.8	25.2	17.5	5.3	10.1

KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ



Az előző számban átnéztük, hogy mit, mikor és hogyan érdemes bővíteni a PC-ben. Nem beszéltünk azonban még a számítógép egy nagyon fontos részegységéről, amelyik nélkül egy akármilyen szuper gép tudását sem élvezhetjük, amelyet a legtöbbet nézünk, és amelyikre sokkal jobban oda kellene figyelni, mint ahogyan azt sokan teszik. Ez a monitor.

Monitorokról általában. Az talán mindenki számára nyilvánvaló, hogy miért érdemes jó minőségű monitort választani. Az okok között szerepelhet a jó képminőség, a garanciális feltételek vagy egyéb más technikai dolog, ám egyik sem lehet olyan fontos, mint az, hogy minél kevésbé legyen egészségünkre káros a monitor. Szemünkből (jó esetben) mindössze kettő van, károsodása esetén gyógyítása nehézkes és hosszan tart, ha egyáltalán lehetséges. Ez az indok, amiért feltétlenül oda kell figyelni, hogy milyen monitort vásárolunk, és ez az a pont, ahol semmiképpen nem érdemes spórolni egy forintot sem.

Ma egy számítógép konfiguráció egyik legdrágább része a monitor, még akkor is, ha csak CRT (Cathode Ray Tube, azaz a hagyományos képcsöves monitor) készüléket engedhetünk meg magunknak, a TFT (Thin Film Transistor) készülékekről nem is szólva, melyik CRT társaiknál sokkalta drágábbak. Most mindenki vegye magának a fáradtságot, és gondolja át, hogy a monitorát mikor szokta kicserélni, és vessük össze ezt az időt PC többi alkatrészének élettartamával. Az esetek legnagyobb részében azt az eredményt kapjuk, hogy bizony a monitor az, amit a legritkábban cserélünk ki! Íme egy újabb érv, miért gondoljuk át nagyon, mit és mennyiért veszünk.

Mivel nagyon sokféle monitor létezik és ezek közül csak egy töredéküket volt alkalmunk kiválasztani, ezért inkább konkrét ajánlások és monitorok helyett nézzük át bővebben azt, hogy mire kell figyelnünk egy monitor vásárlásánál. Az alább leírt irányelveket követve bátran állíthatjuk, hogy elég jó biztonsággal tudunk majd megfelelő monitort választani.



CRT

Amennyiben hagyományos monitort vásárolunk, a következő paraméterekre figyeljünk oda:

1. Képpont méret. Ez erősen befolyásolja a monitor képminőségét, kép élességét, ami elsősorban nagyobb felbontásoknál jelentkezik látványosan. Az érték minél kisebb, annál jobb. Lehetőség szerint mindenképpen 0,25, vagy kisebb képpont méretű monitort vásároljunk.

2. Frissítési frekvencia gyakorisága. Ez a CRT monitoroknál kimondottan fontos jellemző, azt határozza meg, hogy különböző felbontásokban hányszor képes kirajzolni egy másodperc alatt a képet, mértékegysége a hertz (Hz). Az érték minél magasabb, annál jobb. Általában elmondható, hogy amely monitor nagyobb felbontásokban is nagy frekvenciákon képes dolgozni, annak sokkal jobb minőségű az elektronikája. Olyan monitort semmiképpen ne válasszunk, ami az általunk legsűrűbben használt felbontásban nem tud legalább 85 Hz-et. Ennél alacsonyabb frekvenciánál szemünk sokkal hamarabb elfárad. Kevésbé márkás monitorok esetén azonban ne feltétlenül higygyünk a katalógus adatainak: lehet, hogy a monitort papíron nagy frekvenciákat tud, azonban a gyakorlatban ez sokszor a kép homályosodásával jár együtt!

3. Sík vagy domború képcső. Ma már nagyon minimális az árkülönbség közöttük, érdemes a sík képcsöves modelleket választani.

4. Kibocsátott káros sugárzás. A monitor feltétlenül feleljen meg a TCO99 vagy TCO03 szabványoknak, melyek többek között alacsony sugárzást is garantálnak. Itt azonban vissza kell utalni a frissítési frekvenciára, mellyel kapcsolatban igen fontos megjegyezni, hogy a TCO szabvány a monitorok káros sugárzásának maximális mértékét 85Hz frissítés mellett határozza meg. Ez egészen pontosan azt jelenti, hogy 85Hz alatt illetve felett egyáltalán nem biztos, hogy a TCO szabványnak megfelelő mennyiségű alacsony sugárzás éri a monitort nézőt, ergo a korszerű monitorok által nyújtott akár 140 Hz frissítési frekvenciára beállított képpel korántsem biztos, hogy jót teszünk!



TFT

TFT esetén kicsit több paraméter az, amire nem árt figyelni. Már csak azért is, mert ezek a monitorok sokkal drágábbak, mint a hagyományos kijelzők, érdemes tehát nagyon megnézni mire adunk ki elég sok pénzt.

1. Kontraszt. Legegyszerűbben úgy fogalmazhatjuk meg, hogy ez határozza meg, hogy a fekete mennyire fekete, kicsit pontosabban a legvilágosabb és a legsötétebb képpont arányát jelöli (technikailag a TFT monitorok úgy működnek, hogy alapvetően minden képpont világos, és a feketét valamint a sötétebb színeket a képpontok háttérvilágításának csökkentésével állítják elő). A kontraszt értékét valamennyi az egyhez arányban adják meg, az érték minél magasabb, annál jobb. Ha a monitor 400:1 vagy jobb kontraszt aránnyal rendelkezik, az már elég jónak számít. A kisebb és olcsóbb monitorok 300:1 vagy 350:1 körüli értéke sem jelent rossz képet, azonban a Doom3 és hasonló sötét színvilágú programok, valamint filmek esetén már nem leszünk megelégedve a kapott képpel.

2. Fényerő. A monitor háttérvilágításának erejét jelenti, értékét cd/m2 (kandella/m2) arányban adják meg. Általános a 200-300 cd/m2 eső érték, ennél sokkal többre nincs is szükség, sőt, a magas érték még zavaró is lehet, tehát ez egyáltalán nem az a paraméter, melynek magas értékétől azonnal gyönyörgörcsöt kell kapnunk.

3. Válaszidő, vagy utánvilágítási idő (response time). Ez az érték azt jelenti, hogy egy adott pixel felkapcsolása és teljes kikapcsolása között mennyi idő telik el. Értékét milliszekundumban (ms) adják meg, az érték minél kisebb annál jobb. A határ ebben az esetben 25ms, ennél rosszabb (magasabb) értékkel rendelkező monitort semmiképpen se vásároljunk, de ha a TFT monitort gyors FPS játékokra szánjuk, akkor a 25ms is sok, 16 vagy 12ms értékkel rendelkező monitort vegyünk ilyen felhasználáshoz. A 25ms minden másra (munka, filmnézés) tökéletesen alkalmas.

A válaszidő esetén figyeljünk oda, hogy egyes gyártók a jellemző, míg mások a teljes válaszidő-értéket közlik a monitor adatai között. Nyilvánvaló, hogy a teljes érték minél alacsonyabb értéke számít, de általános felhasználás mellett egy „tipikusan 25ms" válaszidejű kijelző is elfogadható lehet, de azért inkább a teljes értéket érdemes megtudni, ha van rá mód.

4. Látószög. Azt határozza meg, hogy a monitort oldalról illetve alulról/felülről milyen szögben nézhetjük még úgy, hogy a rajta lévő képet is lássuk (konkrétan azt az értéket jelöli, amelynél a monitor látható kontrasztaránya az eredeti érték tizedét éri el). Az érték minél magasabb, annál jobb. 100-120° látószög már elfogadható érték.

5. Színmélység, színminőség. Feltétlenül tudni kell, hogy a TFT monitorok színhűsége elmarad a CRT monitorokétól. A TFT monitorok ugyan jóval kevesebb szín megjelenítésére képesek, mint CRT-s társaik, azonban normál felhasználás mellett ez tökéletesen elégséges, de olyan munkához, ahol korrekt színhűség szükséges (pl. DTP) nem érdemes jelenleg TFT-vel kísérletezni. Azt is el kell fogadni jelenleg tényként, hogy a TFT-k által megjelenített kép sok esetben nem homogén, tehát a monitor háttérvilágításától függően bizonyos részei kissé világosabbak, míg mások sötétebbek, és ugyanaz a szín sem teljesen olyan a képernyő bármely pontján, tehát némi foltosodás szinte biztosan tapasztalható. Ez így leírva elég súlyosan hangzik, a gyakorlatban azonban szerencsére a jó minőségű TFT monitoroknál egyáltalán nem feltűnő, itt inkább megint csak arról van szó, hogy profi felhasználásra ezek a monitorok nem alkalmasak.

6. Pixelhiba. A TFT monitorok képe képpontonként ki-bekapcsolható tranzisztorokból áll össze, és sajnálatos módon mivel a gyártástechnológia korántsem tökéletes, elég sok hibás darab keletkezik a gyártás során. Azonban a kevésbé hibás paneleket a legtöbb gyártó kereskedelmi forgalomba engedi, illetve a teljesen hibátlan panelek is sérülhetnek például szállítás során. A pixelhiba azt jelenti, hogy valamely képpont fehéren világít, azt a monitor nem tudja vezérelni. Ennek enyhébb, és kevésbé feltűnő változata a subpixel hiba, amikor a hiba csak egyes színek esetében jelentkezik. Gyártónként különböző szabványok vannak arra, hogy a monitoron mennyi és hol elhelyezkedő pixelhiba jelent garanciális hibát, valamint azt is meghatározzák, hogy a jelentkező pixelhiba a monitor mennyi idős korában jelent még garanciális kötelezettséget. Erről (jó esetben...) az eladó tud tájékoztatni. Gyakorlatilag egy ökölszabály van ezzel kapcsolatban a vásárlásnál: mindenképpen nézzük meg a monitort működés közben, mielőtt megvásároljuk, és semmiképpen ne vásároljunk ott, ahol ezt nem engedik, vagy nem garantálják, hogy az első nap után kicserélik, ha pixelhibával visszük vissza a monitort. Nem kell szégyenlősnek lenni ebben a kérdésben – sok kereskedő van, bármikor találunk másik boltot...

7. Csatlakozó. A TFT monitorok a hagyományos analóg monitorcsatlakozó mellett digitális bemenettel is (DVI) rendelkezhetnek, azonban jelenleg csak a kissé drágábbakon van ilyen. Érdemes még akkor is olyan monitort vásárolni, ha a VGA kártyánkon ilyen nincs, hiszen az új kártyák nagy többségén már van, és VGA kártyát sokkal sűrűbben cserél az ember, mint monitort. Valamint DVI-n keresztül sok monitornak sokkal szebb képe és színei vannak (egyik személyes kedvencem, az LG 1710B (és 1710P) monitora tipikusan ilyen, analóg csatlakozót használva felejthető, DVI-n keresztül viszont kimondottan kiemelkedő élményt nyújt).



A TFT monitorok további paraméterei kevésbé játszanak fontos szerepet, így a kezelőszervek és az USB hub megléte vagy hiánya inkább csak sokadik szempont, melyek ugyan ergonómiailag tekinthetők fontosnak, de az elsődleges szempont mégiscsak a képminőség.

Egy fontos megjegyezni való akad még, ez pedig a TFT-k frissítési frekvenciája, amit nem szabad összevetni a CRT-k hasonló paraméterével. Az átlagos TFT 60-75Hz frissítési frekvenciával rendelkezik, ami CRT esetén láthatóan remegő képet ad, ám TFT-nél tökéleteset. Miért van ez? Azért, mert alapvetően egy TFT képpont mindaddig változatlan állapotban van, amíg azt meg nem változtatjuk, nem kell folyamatosan újra és újra „bekapcsolni", mint a CRT esetén, ott ugyanis, ha egy képpontot a sugárnyalábbal a monitor kigyújt, és nem frissít, akkor az hamarosan kialszik, tehát minél többször rajzolja ki, annál stabilabb képet mutat a monitor. Tehát TFT monitornál nem számít, hogy esetleg csak 60Hz-es frissítést tud, a kép tökéletesen villogásmentes lesz.

Összefoglalva. Ne, hangsúlyozom, semmiképpen se spóroljunk a monitoron, válasszunk jó minőségű monitort, inkább halasszuk el a választást mindaddig, amíg nem gyűlik össze elég pénz egy jobb darabra. Ugyan a TFT monitorok sokkal többe kerülnek, mint a hagyományos CRT kijelzők, azonban a szemet sokkal jobban kímélik, nem fárasztják annyira, ez több órás monitornézés után különösen észrevehető. Amennyiben nem profi munkahelyre szánjuk, ahol fontos a színhűség, hanem otthoni vagy irodai munkára, akkor tökéletes választás a TFT – ha anyagilag megengedhetjük magunknak.

Brazil

Grab rovat

Üdv mindenkinek! Ebben a hónapban is van miről írni, és ez főleg a DVD-írók/olvasók fejlesztését és gyártását végző cégek érdeme, hiszen a 16x-os írók a vártnál sokkal gyorsabban érkeztek meg a boltok polcaira – korábban úgy okoskodtunk, hogy erre legkorábban ősszel, tél elején kerülhet sor. Nehezen érthető a nagy sietség, hiszen hagyományosan a szeptemberi-októberi idénystart a legkedveltebb időszak az új termékek bemutatására, így az augusztus közepére pozícionált szállítmányok kellemes meglepetést okoztak az újabb írókra váró célközönségnek. Persze nemcsak sebességi változásokban reménykedhetünk, hanem technológiai újításokkal megleptek minket, jó példa erre a (minden bizonnyal csak a japán piacra szánt) legújabb Plextor meghajtó, amely sebességben nem tarol, de a cég első DVD-RAM írásra is képes terméke. A 16x-os írók némelyike már 4x-es DVD+R DL írást is támogat, igaz ilyen média még forgalomban sincs.

Plextor PX-605A: nem az, amire vártunk. A Plextor cég japán oldalán feltűnt egy új író, név szerint a Plextor PX-605A, amely a várakozásokkal ellentétben nem a hőn áhított, következő generációs (reményeink szerint 16x-os és DVD+R DL írásra is képes) égető, hanem egy félig-meddig visszalépésnek nevezhető konstrukció. A PX-605A ugyanis „csak" 8x-os DVD-R és 8x-os DVD+R írást támogat, 4x-es DVD+/-RW újraírást, valamint – a Plextor meghajtói közül először – DVD-RAM írására is képes – egyébként nagyon gyorsnak mondható – 5x-ös sebességgel. A DVD-RAM formátum meglepő módon egyre nagyobb szeletet hasít ki az újraírható DVD piacból, ennek nyilván a formátum kimagasló adatbiztonsága az oka, illetve az egyre inkább teret hódító, DVD-RAM alapú kamerák és felvevők rohamos elterjedése. Nálunk ez még annyira nem érezhető, de japán piacon borzasztó nagy keletje van a biztonságos, DVD-RAM alapú adattároló megoldásoknak (sokkal több DVD-RAM alapú videós berendezés került náluk forgalomba). A Plextor PX-605A egy átdolgozott Matsushita (Panasonic) drive alapjaira építkezik, természetesen a megszokott, Plextor jóságokkal felvértezve. Ha az ára elfogadható lesz, akkor a multifunkciós írók piacán még akár sikerre is számíthat, bár a DVD+R DL írás hiánya előbb-utóbb súlyos negatívum lesz a Plextor jelenlegi termékeinél. Nem tudom, hogy a PX-605A egyáltalán forgalomba kerül-e mifelénk, vagy csak a japán piac sajátos igényeit hivatott kiszolgálni, mindenesetre nem lenne rossz közelebbről megismerkedni vele.

RITEK újdonságok. A RITEK európai leányvállalata, a Conrexx Technology bejelentette, hogy megkezdte a Traxdata márkajelzésű, 8,5 GB-os, DVD+R DL (Double Layer) lemezek szállítását (A RITEK két évvel ezelőtt megvásárolta a Traxdata márkanevet, miután az eredeti Traxdata cég becsődölt). A 8,5 GB kapacitással jelölt (valójában nem egészen 7,96 GB-os) kétrétegű lemezek a szokványos egyrétegű lemezek kapacitásának majdnem kétszeresével bírnak, ezáltal ideális adathordozók mind az otthoni, mind a professzionális, multimédiás adattároláshoz, hiszen csaknem 4 órányi jó minőségű DVD-Video anyag rögzíthető egy ilyen korongra. A korábbi, kétoldalas (oldalanként egyrétegű) lemezekkel szemben a DVD+R DL technológiával készült lemezek egyetlen oldalon tárolnak csaknem 8 GB-nyi adatot, tehát a lemez megfordítása nélkül, kényelmesen vehető igénybe a duplájára nőtt kapacitás. „Büszkék vagyunk rá, hogy a Traxdata elsők között ajánl kétrétegű írható DVD lemezt a piacon" – nyilatkozta Floris Evers, a Conrexx Technology (RITEK Europe) képviselője. „A gyorsan fejlődő DVD technológia élvonalába tartozó Traxdata újra bebizonyította, hogy előkelő helyet birtokol az optikai adattárolás piacán." A DVD+R DL kifejlesztése és gyártása mögött óriási munka van: új hordozóréteg, új tükröző felület, teljesen megújult és bonyolultabb gyártási folyamat szükséges a kétrétegű adathordozók gyártásához. A Traxdata DVD+R DL lemezek teljes mértékben megfelelnek a DVD+RW Alliance előírásainak: ez garantálja a termék minőségét és a kimagasló adatbiztonsággal párosuló jó kompatibilitási szintet. Az DVD+R DL lemezek első szállítmánya már kikerült a boltokba (legalábbis Nyugat-Európában), a DVD-tokos kiszerelésben kapható Traxdata DVD+R DL lemez ára 9,99 EUR körül alakul (forgalmi adóval terhelve – hogy nálunk mennyi lesz az ára, azt még nem tudom).

Toshiba SD-M1912: méltó folytatás? Bár a Toshiba cég legendás SD-M1612 és 1712 DVD-ROM olvasóinak minőségét meg sem tudta köze-





líteni legutóbbi SD-M1802-es modelljük, a cég azért tovább próbálkozik, és hamarosan várható a 1912-es számú drive, amely a 1802-eshez hasonlóan a Toshiba-Samsung közreműködés gyümölcse lesz (remélhetőleg ez kicsit jobban sikerül majd, és felnő a legendás elődök nívójához). A Toshiba SD-M1912 DVD-ROM olvasó hivatalosan a TOSHIBA-SAMSUNG STORAGE TECHNOLOGIES (SSTT) első terméke, és hamarosan a boltok polcaira kerülhet világszerte. Szurkoljunk neki – én például már nagyon szívesen lecserélném a széthajtott 1712-es DVD-ROM olvasóimat, de egyelőre nincs mire. Talán majd egy 1912-esre érdemes lesz, bár az új drive specifikációja semmi igazi újdonságot nem tartalmaz az eddigi 16x-os DVD-ROM meghajtókhoz képest, hacsak a külön kiemelt DVD+R DL olvasást nem tekintjük forradalmi változásnak. A DVD-íróival mostanában gyengélkedő Toshiba az új DVD-ROM olvasóval kissé visszaállíthatná megtépázott dicsőségét, ami nagyon is ráférne a cégre, hiszen a notebook meghajtókon át a desktop gépekbe szánt meghajtókig szinte minden területen vesztett népszerűségéből (és bizonyára piaci részesedéséből is) a nem túl jól sikerült DVD-íróknak köszönhetően (az első generációsSD-R5002-es színvonalát meg sem tudták közelíteni az 5112-es és 5272-es pörkölők). Szurkoljunk nekik!

AOpen és Sony 16x-os DVD-írók. H hamarosan a boltokba kerülhet az AOpen DUW1608/ARR meghajtó. Az AOpen DVD-s zászlóshajója 16x-os DVD+R írást, 8x-os DVD-R írást, 4x-es DVD+/-RW újraírást és 2,4x-es DVD+R DL (Double Layer) írást támogat, 48x-os CD-R és 32x-es CD-RW pörkölés mellett. Még mindig nem tudom, hogy melyik gyártó terméke áll valójában az AOpen DUW1608/ARR márka- és típusjelzése alatt, de specifikációit tekintve kísértetiesen hasonlít a Sony – most már hivatalosan is bejelentett – DRU-710A írójához. A Sony pedig mostanság a LiteOn céggel gyártatja meghajtóit, így talán egy csapásra az új AOpen író „személyazonossága" is kiderülhet, ha ugyanaz a bele van, mint a Sony (LiteOn) írónak.

Kihasználható-e a gyorsabb író? Szinte minden második levél vagy fórumos hozzászólás még mindig azzal fordul hozzám, hogy milyen sebességgel szabad mostanában a lemezeket (főleg DVD-t) írni? Pár gondolatot írnék le ezzel kapcsolatban. Tudni kell, hogy a DVD-R esetén az 1x-2x lemezek valójában nem különböztek (nem volt külön 2x-es szabvány), tehát attól függ, hogy az íród hányszorosan írja meg, hogy az aktuális firmware-jében az adott lemez gyártó- és azonosítókódja mellé milyen sebességű (1x-es vagy 2x-es) íráshoz tároltak el kalibrációs értékeket. Az újabb írók általában csak 2x-esen ajánlják fel az ilyen lemezek írását, mert majd' minden gyártó korongjához sikerült már belőni a meghajtókat ennyi idő alatt, valamint az újabb drive-ok fejegysége, optikája nem igazán támogatja már az 1x-es tempót. A DVD-R 4x-es sebességű változata és a DVD+R(W) szakított a csak az azonosító kódok alapján történő kalibrációval: megjelent a részletes kalibrációs adatokat tartalmazó táblázat a lemez ADIP/ATIP zónájában, amelyből kiolvasható, hogy az egyes sebességekhez mi az ajánlott beállítási érték. Tehát a lemez maga több segédinformációt tartalmaz, amit az író kiolvas és felhasznál a lézer optimális beállításához. Ez a változás a lemez ADIP/ATIP zónájában érzékenyen érintette az 1x/2x írókat: sok író nem ismerte fel helyesen az



újabb korongokat, illetve firmware frissítés hiányában a régi írók némelyike még tönkre is mehetett a 4x-es DVD-R lemezek írásának erőltetésétől. Sok 2x-es DVD-R író a mai napig csak 1x-esen képes a 4x-es DVD-R lemezek írására – pont ezért. Nem szabad elfelejteni, hogy ezek a részletes, egyes írási sebességekre vonatkozó kalibrációs adatok sem jelentenek tökéletes megoldást. Egyrészt a hordozórétegek egyre inkább a gyorsabb írási sebességekre vannak optimalizálva, másrészt az így megadott kalibrációs érték csak elméleti síkon adja az optimális értéket: a lemez gyártása során becsúsznak a minőséget befolyásoló változások, amik azt eredményezik, hogy nem minden írási sebességhez stimmel majd ugyanolyan jól a megadott érték. Így lehetséges, hogy a 4x-es írás bizonyos lemezeken jobb minőségű lesz, mint a 2x-es, mert az utóbbihoz megadott érték rokonságban sincs azzal, ami a valóságban kellene a lemez jó minőségű 2x-es írásához. Bonyolult az élet, igaz?

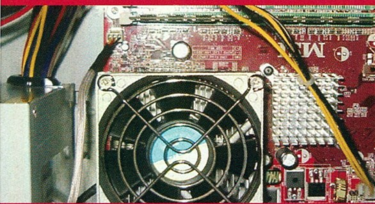
Nem véletlen, hogy az írók (típustól függően eltérő sikerrel) végeznek némi saját kalibrációt is az írás megkezdése előtt, illetve egyes lemezekhez dedikált írási stratégiát használnak (több-kevesebb sikerrel ezek variálásával érik el a firmware buherálók, hogy bizonyos lemezeket gyorsabban, jobban írjon, vagy egyáltalán támogasson a megpiszkált drive). Ugyanúgy, mint a CD-írásnál, egyszerűen meg kell találni, hogy az adott lemezhez/íróhoz mi a jó kombináció. Én a DVD-íráskor nagyon egyszerűen járok el: a 4x-es lemezek szinte mindegyikénél a 2x-es, illetve 2,4x-es sebességet használom, így kellemetlen meglepetés még nem ért (mondjuk, a tesztek kivételével a Princot és a no name lemezeket intenzíven hanyagolom). A DVD+R lemezeknél most már egyre bátrabban használom ki a 4x-es és 6x-os írást (a 6x-os még azért szimpatikus, mert CLV módban megy az íróimmal, tehát nincs sebességváltás menet közben – a tapasztalataim szerint az egyenetlen írási sebesség nem a legjobb hatású a minőséget tekintve), de általában azt az aranyszabályt követem, hogy az adott lemezen gyárilag maximálisan megjelölt írási sebesség felét használom ki. CD-írás kapcsán: Jelenleg ezerféle író van használatban a felhasználók millióinál, 4x-estől 52x-esig mindenféle írót nyüstölnek az emberek. Az új, 52x stb. lemezekkel kapcsolatosan már nincs olyan általános érvényű, egyetemes verdikt, hogy márpedig ilyen vagy olyan sebességgel kell írni: én úgy vettem észre, hogy a 12x-20x írási sebesség közötti tempó a legideálisabb (persze írófüggő is), és ha lehet, mindenképp használjunk CLV módot (lásd fentebb), mert az nagyon sokat segíthet az optimális, egyenletes jelrögzítés biztosításához. Kevés olyan író van, ami széles sebességi spektrumban ugyanolyan jó végeredménnyel tudna írni a mai lemezekre, nem véletlenül zárják ki bizonyos meghajtókból a 8x-os alatti írási sebességeket gyárilag: az olcsó, egyszerű felépítésű elektronika+optika csak szűk tartományon belül működik ideálisan, és ezt a tartományt inkább a gyorsabb tempó felé tolják el, hiszen az a csábítóbb. Ugyanakkor az új lemezekhez nem is kell feltétlenül a lehető leglassabb (1x-es vagy 2x-es) írást használni, még ha az írónk képes is rá, hiszen a lemezek is egyre inkább a szupergyors adattárolásra vannak kihegyezve.

Rá kell szánni egy kis időt, hogy kiderüljön: a rendelkezésre álló lemezekkel, a rendelkezésre álló íróval, mekkora írási sebességgel kell írnunk, hogy a lejátszónkban a számunkra kielégítő módon tudjuk visszahallgatni/lejátszani a kiírt anyagot. Ha megvan a nyerő kombináció, lehet örülni, és nem kell csodálkozni, ha valaki mást mond – lehet, hogy neki az vált be. Nagy általánosságban az arany középút a legjobb itt is: én például 24x-esnél alig-alig írok gyorsabban CD-t. Minek? Egy perc kedvéért kockáztassam az adatokat?

Ennyit erre a hónapra, remélem, még találkozunk!

PPéter

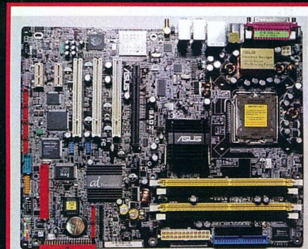
Hardver fórum



Sziasztok! A forró nyári szelek végre elfújták hozzám a régen várt i925X chipsetes alaplapok egyik képviselőjét. Nem is akármelyiket, hanem az Asus P5AD2 Premium nevezetű szépséget. Az Asust régóta ismerjük mint az egyik legnagyobb, legjobb minőséget nyújtó tajvani céget. Az Asus-termékek mindig is kimagaslottak megbízhatóságukkal, teljesítményükkel, szolgáltatásaikkal. És nem utolsó sorban az árukkal. De – mint tudjuk – az Asus sose gyártott hatodik-dzsunka-balra rizsliszt kategóriájú hardver-eszközöket. Ezúttal sem...

Ez az alaplap a frissen megjelent i925X lapkakészletre épül fel. Pozicionálása pedig belépőszintű szerver, vagy munkaállomás. Lássuk, ez a pozicionálás valóban megfelelő-e, avagy – más cégektől sajnos megszokott módon – enyhe túlzás lesz...

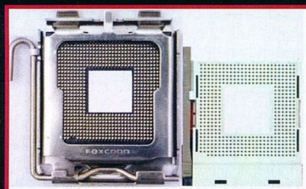
Az alaplap két változatban készül, az egyik a bemutatandó Premium, a másik a Deluxe. Mindkét alaplap közel azonos jellemzőkkel bír. A kettő közötti különbség a Premium javára a Firewire felület, egy plusz GigaLAN port és egy külső SATA csatlakozó felület megléte. Egyebekben a két alaplap teljesen azonos. Miért éppen erre az alaplapra esett a választásom? A szolgáltatások egészen elképesztő száma bizonyítja, hogy a P4C800 nem túl sikeres pályafutása arra ösztönözte az Asus mérnökeit, hogy ezúttal valami különlegeset tegyenek le az asztalra. Ha ez lesz az etalon, akkor a többi alaplapgyártónak alaposan fel kell kötnie a felkötnivalót.



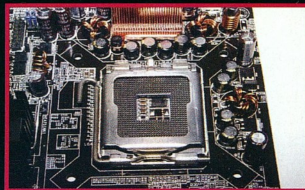
Asus P5AD2 Premium alaplap, a procifoglalatban a biztonsági műanyaglapocska.

Hála a friss-ropogós i925 Express lapkakészletnek, ez az alaplap a jelenleg rendelkezésünkre álló valamennyi tudást-támogatást magában foglalja. Az i875/865 – amúgy hallatlanul stabil és kiváló teljesítményű – chipkészlethez képest az i925/915 a következőket nyújtja: LGA775 processzorfoglalat, PCI Express x16 támogatás, kétcsatornás DDR2 memória-támogatás és alaplapra integrált Intel High Definition Audio hangrendszer. Az Intel ennél a lapkakészletnél végleg felhagyott a 400/533 MHz-es belső órajelű processzorok támogatásával, ahogy a 875 chipset már hivatalosan nem támogatta a 400 MHz-es procikat. A 925 lapkakészlet kizárólag DDR2 memóriamodulokat fogad, ellenben a kisebb testvér, a 915 párhuzamosan támogatja a DDR, illetve a DDR2 modulokat is. Mindkét lapkacsalád alapértelmezésben 4 SATA és 2 ATA 100 IDE-csatornát támogat, ezzel egyidejűleg 6 IDE eszköz működhet a gépben, hacsak... a „hacsak"-ra később visszatérek még... Az NVIDIA SoundStorm technológiájából tanulva az Intel az integrált hangrendszert is továbbfejlesztette. A High Definition Audio 8 csatornás hangrendszer 192kHz-es, 32 bites felépítésben.

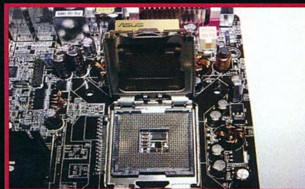
A teljesen új felépítésű LGA775 processzorfoglalat leváltja a Pentium I óta, lassan tíz éve ismert ZIF – Zero Insertion Force – foglalattípust. Első pillantásra az új foglalat nagyon hasonlít a régi PGA procik aljára. Rengeteg internetes pletyka kering ennek az új foglalattípusnak a megbízhatatlanságáról, sérülékenységéről. Nos, ezekből egy szó sem igaz. Persze csak akkor nem, ha a felhasználó megfelelő gondossággal bánik a foglalattal, ahogy ugye ügyelünk arra is, hogy a procilábakat ne görbítsük el... Az Asus a procifoglalatot műanyaglapkával védi, ezt a proci behelyezése előtt el kell távolítani. Mindenki előtt ismert az a jelenség, amikor az ember a régebbi, ZIF foglalatból a hűtőbordával együtt simán kihúzta a procit is. Ennek oka az volt, hogy a rövid procilábakat a kis foglalat nem tudta eléggé erősen megtartani. Az LGA755 foglalat másképpen működik. A procira – behelyezése után – egy rögzítőfedelet kell ráhajtani, amely egyben a peremeknél fogva le is fogja azt. A hűtőfelület természetesen szabadon marad a fedélen kiképzett ablak miatt, de a procit többet nem lehet kihúzni a foglalatból, csak a fedél felhajtása után.



Balra az új, jobbra a régi procifoglalat.

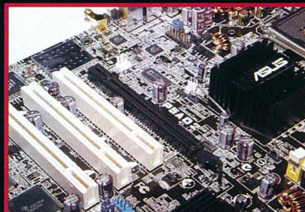


LGA775 foglalat alapállapotban.



LGA775 foglalat felhajtott fedéllel.

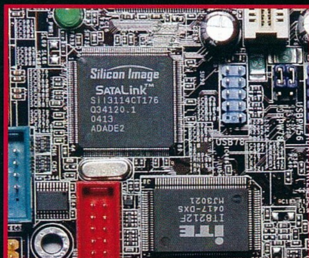
A következő újdonság a sokat emlegetett PCI Express x 16, amelyik leváltja a jelenlegi AGP-felületet. A PCI Express x 16 adatátviteli sávszélessége 8 GB/s, szemben az AGP 8x2,1 GB/s sávszélességével. A számokat teljesítményre lefordítva ez majdnem négyszeres gyorsulást eredményez. Elméleti szinten igen, a valóságban nem. Még az AGP 8x sem lett teljesen kihasználva hála a videovezérlőkre pakolt temérdek memóriának. Bár az elvi lehetőség megvan a valóban jóval gyorsabb PCI Express x 16 videovezérlők gyártásához, de jelenleg a csupán csatlakozófelületükben eltérő videovezérlők esetében ez a felület egy szem gyorsulást se eredményez az AGP 8x-hez képest.



A jól megszokott, barna AGP foglalat helyett a fekete PCI Express trónol az alaplapon.

A PCI Expressnek ezzel együtt is van előnye. Mégpedig az, hogy már a soros buszon kommunikál, nem kell külön vezérlőegységet tervezni az északi hídba, és képes helyből 75 W teljesítményű energiaszolgáltatásra is.

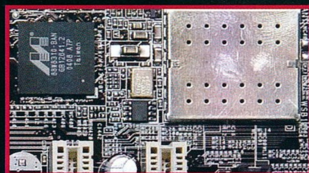
Közismert tény a Pentium 4 procik nagy memóriasávszélesség-igénye. Az Intel ezért alkalmazta legelőször az RDRAM – ismertebb nevükön Rambusz – memóriákat, mert az ebben a memóriatípusban alkalmazott órajel-négyszerező technológia ki tudta szolgálni a procikat. Miután a Rambusz cég magas licenckövetelményei miatt kiborult Intel lépni kényszerült, megszülték hamar a kétcsatornás DDR technológiát, amelyik elsőként tudta túlszárnyalni a valóban gyors Rambuszt. Az i925/i915 lapkakészlet már az új, DDR2 technológiát is támogatja. A DDR2 lényege a magas elérhető órajel, az alacsony tápfeszültség-igény és az alacsonyabb teljesítményfelvétel. Az ember azt hinné, hogy a DDR2 kétszeres sávszélessége kétszer gyorsabb memóriakezelést is eredményez. Nem. A helyzet ugyanaz, mint az AGP – PCI Express összehasonlítás esetében. A jelenlegi gyártási technológia, illetve az árérzékeny piac megkövetelte viszonylagos olcsóság miatt a DDR2 közel azonos technológiával készül, mint elődje. Ugyan magasabb órajeleket érhet el, de a megnövelt belső késleltetések miatt alig valamivel gyorsabb, mint a hagyományos DDR memóriák. Természetesen aranyáron kaphatók lesznek a közismert gyártók lényegesen gyorsabb memóriamoduljai, ahogy a hagyományos DDR esetében is. A DDR2 technológia annyiban tér csak el a DDR-től, hogy az eddig órajelciklusonként kétszeri adatírás-olvasást négyszeresre emelték. A jobb érthetőség végett mondok egy példát. A hagyományos DDR memória a külső órajel fel- és lefutó élén is, azaz kétszer írt-olvasott. A DDR2 ezt már négyszer teszi. Így a hagyományos 400 MHz-es DDR memória 200 MHz-es külső órajellel működött, ezzel szemben a DDR2 ezt csak 100 MHz-es órajellel teszi. Belátható tehát, hogy a gyártók a technológia lényeges változtatása nélkül magasabb órajelen is működőképes modulokat tudnak gyártani. A 875/865 lapkakészlet processzorral szinkron 400 MHz-es memóriabuszával szemben a 925/915 a procival aszinkron 533 MHz-en megy. A már említett magasabb késleltetések, illetve az aszinkron memóriakezelés miatt nem mutatható ki nagyobb előny a DDR2 javára. Megfontolandó, hogy nem lesz-e érdemesebb egy 915 chipkészletes alaplapot beszerezni, mert ez – ahogy már említettem – mindkét memóriatípust támogatja.



A Silicon Image, illetve ITE Raid-vezérlők.

Az alaplap az ICH6R déli hidat kapta meg. Ezzel 4 db SATA, és 2 db ATA-100 eszközt használhatunk, de az Asus a Silicon Image SIL3114, illetve az ITE 8212F RAID-vezérlők beépítésével még 4 db SATA, illetve 2 db ATA-133 csatornához juttatja a boldogságtól sikítozó felhasználót. Így összesen 8 db SATA és 6 db ATA eszközt építhetünk a gépbe, ami ugye összesen 14 db. De hogy ki a bánat fog ennyit beépíteni, azt nem tudom... a lehetőség viszont adott. Erre céloztam feljebb a hacsakkal...

Ami valóban nagyon hasznos, és jelenleg majdnem egyedülálló, az az alaplap wi-fi támogatása. Az alaplapra integrált – Marvell Libertas 88W8000G és 88W8310 chipkészlettel épített – vezeték nélküli hálózati modul nagyfrekvenciás egységének árnyékoló dobozkája olyan üde színfolt, mint csinos ifjú hölgy szájában az ideiglenes akril-korona. Feltűnő, de nem szokatlan, illik a képbe. Az IEE 802.11g szabványú, 54 Mb/s sebességű, vezeték nélküli hálózat az alaplap-dobozban tartozékként megtalálható külső antennával működik.



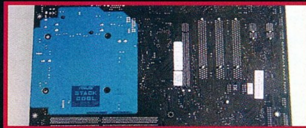
A wi-fi nagyfrekvenciás egységének árnyékoló dobozkája.



Külső wi-fi antennácska, az alaplap hátuljára kivezetett, aranyozott antennacsatlakozóhoz.

A P4C800-ból már megismert mókusvakításokat – AI Proactive – természetesen ez az alaplap is tartalmazza. Kiegészült néhány új elemmel, mint pl. a wi-fi kezelés, de valóban újat csak a Stack Cool jelent. A Stack Cool egyfajta hardveres megoldás a Prescott procik, illetve az őket kiszolgáló négyfázisú táp passzív hűtésére. Az alaplap alsó részén kialakított egybefüggő fóliasziget elvben segíti a nevezett alkatrészek hőáramlását. Ismerve a Prescott villanyfőző-effektusát, én kételyeimnek adok hangot az Asus által beharangozott mintegy 10 fokos hőmérsékletcsökkenéssel szemben... de a Stack Cool ártani valóban nem árthat, ez igaz. És külön nem kell érte fizetni sem.

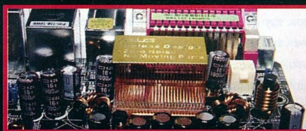
Az alaplap ezen kívül két Gigabit LAN csatlakozóval is rendelkezik, valamint 2 db új szabványú, IEEE 1394b fire-wire porttal is. Ez az új szabvány már 800 Mb/s sávszélességgel rendelkezik, ami – ha összevetjük az USB 2.0 valóban gyors, 480 Mb/s sávszélességével – valóban kiváló. Ennek főleg az újabb gyártású digitális kamerák tulajdonosai vehetik majd hasznát. Feltéve, ha a kamera is támogatja az új szabványú fire-wire portot... Ha mégsem, akkor sincs semmi baj, mert egyrészt az új szabvány felülről kompatíbilis, másrészt kapunk egy hagyományos, IEEE 1394a portot is.



A Stack Cool, a hűtés céljára kialakított fóliasziget.

A hardver-monitor funkciót a kimondottan ehhez a lapkakészlethez kifejlesztett Winbond W83627EHF chip biztosítja. Támogatja a ventilátor-fordulatszám szabályozását is, de csak az új, 4 tűs alaplapi ventilátorcsatlakozók használata esetén. Aggódni azért most sem kell, mert a 4 tűs csatlakozó visszafelé kompatíbilis a megszokott 3 tűssel. De itt nincs fordulatszám-szabályozás, marad a szoftveres megoldás.

A 7.1 csatornás hanghoz az Asus a C-Media CMI9880 hangkodek-chipet választotta. A Dolby Digital Live támogatással a chip képes AC-3 formátum dekódolására. A koaxiális, illetve optikai SPDIF kimenetek az alaplap hátulján találhatók. Az alaplap belső tápellátását 4 fázisú, MOS-FET elemekből felépített egység biztosítja. Kapott is egy szép, nagy passzív rézbordát. A borda tetején trónoló emléktábla büszkén hirdeti: ventilátormentes felépítés, zajmentes üzem, nincsenek mozgó alkatrészek. A procifoglalat körül elhelyezkedő alacsony profilú elektrolit-kondenzátorok mindenfajta procihűtés felszerelését lehetővé



A négyfázisú táp hűtése.

teszik. A megszokott rögzítőkeretet nélkülöznünk kell – én nem sajnálom, van jó pár törött műanyagkeretem... –, a procihűtést az alaplapi furatokon keresztül kell felszerelni olyasmi megoldással, mint a videovezérlőkön megszokott bepattanós – rugós műanyagpöcök.Mind az északi, mind pedig a déli hidat méretes alumíniumbordák hűtik. Ventilátor nélkül. Kérdés, főleg az északira elég lesz-e majd. Zárszóképpen elmondhatjuk, hogy az Asus új Pentium 4 zászlóshajója sokat ígér. Valóban megfelel akár belépő szintű szervernek is. Majd szerzek egy LGA proc-it, meg DDR2 memóriát, és meglátjuk... Az alaplap a jelenlegi, 300 USD körüli átlagárával nem tartozik az olcsó játékszerek közé. Kérdés, megéri-e ezt az összeget. A szolgáltatások és az ismert Asus minőség alapján igen. A teljesítmény meg majd kiderül.

Old Man

Sziasztok! Ebben a hónapban főként a szoftverek törvényi hátteréről lesz szó (néhány kapcsolódó tudnivaló mellett persze), és ezzel véget is ér a jogi elmélkedés itt, a Gamerben. Őszintén remélem, hogy tudtam mindenkinek valami hasznos információval szolgálni, és sikerült viszonylag rendbe tenni az esetleg néhol kusza dolgokat.

GAMER JOGTÁR V.

A szoftverekre vonatkozó különleges szabályokról

A szoftver fogalmi megközelítése. A szoftver meghatározásához a legegyszerűbb, ha a hardverből indulunk ki. A hardver voltaképpen a számítógép a maga fizikai valójában, a rendszer mechanikus és elektronikus alkatrészeinek együttese. Ezeknek az eszközöknek számos funkció végrehajtása a feladatuk, így az adatbevitel, a vezérlés, a műveletvégzés, és végül az eredménykiírás. Az adatbeolvasás a beviteli (input), az eredménykiírás pedig a kiviteli (output) eszközökön keresztül történik, ezeket hívjuk együttesen perifériáknak. Az említett funkciók végrehajtásának irányítására, a hardvereszközök működtetésére és koordinációjára a számítógépi programok szolgálnak. Egyszerűen mondva tehát a szoftver a számítógépen futtatott program(rendszer), amely a gép alkatrészei között logikus és összehangolt működést biztosít. A szoftver általában három fő részből áll. Első a forrásprogram (kód), amely valamilyen programnyelven készül, és többnyire funkciók, műveletek, kapcsolatok vázát tartalmazza a feldolgozandó adatokkal, utasításokkal. A forrásprogramból aztán fordítóprogram segítségével automatikusan gépi program lesz. Ez a második részelem, a tárgyi program, amely arra szolgál, hogy a számítógép működését a felhasználó utasításainak megfelelően irányítsa. A harmadik fogalmi tényező pedig a kísérő anyag, ez gyakorlatilag a kiegészítő dokumentáció (amely mint önálló írásmű szintén jogi védelmet élvez). A szoftver fogalma egyébként országonként, és jogrendszerenként is igen változó. A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) által kidolgozott mintaszabályzat a következő definíciót adja: *„A számítógépi program utasítássorozat, mely gép által olvasható hordozóra rögzítve alkalmas arra, hogy az adatfeldolgozó gépet meghatározott művelet, feladat vagy eredmény jelzésére, kivitelezésére vagy elérésére bírja".*

Miután a program fogalma annak kereskedelmi forgalma során is differenciálódik, így talán nem haszontalan, ha röviden szólok a legfontosabb szoftverfajtákról.

1. Az operációs rendszer nem más, mint ún. „rendszerszoftver", amely koordinálja a számítógép (vagy valamely periféria) működését és az elvégzendő feladatokat. Nem egyetlen program, hanem a rendszert vezérlő, továbbá a felhasználót segítő programok összessége.

2. Az operációs rendszerekre épülnek a fejlesztői rendszerek, melyek a felhasználót segítik a gép teljesítményének fokozottabb kihasználásában, illetve programok írásában. Kiemelkednek ezek közül a programozási nyelvek.



3. Harmadik szinten találjuk a felhasználói programokat, melyek alkalmasak a felhasználók egyedi igényeinek kielégítésére.

4. Másféle megközelítés szerint léteznek kereskedelmi, osztott használatú, ingyenes, illetőleg nyilvános programok.

- A kereskedelmi program a szoftverfejlesztéssel és -értékesítéssel üzletszerűen foglalkozó cégek terméke. Gondolom, ez nem igényel különösebb kifejtést.
- Osztott használatú (shareware) az a szoftver, amelynél a szerző fenntartja szerzői jogait. A vétel előtti próba intézményén keresztül a felhasználó meghatározott időintervallumban szabadon használhatja a programot, azonban ha meg kívánja azt tartani, a tesztidő lejárta után regisztrálnia szükséges, meg kell fizetnie a licencdíjat, s a használat csak ekkor válik legálissá!
- Ingyenes (freeware) program esetében a szoftver regisztrációs és díjfizetési kötelezettség nélkül használható, illetőleg továbbadható. Ez alkotások esetében a szerző szinte teljes egészében lemond szerzői jogairól, igaz, felelősséget sem vállal a program által okozott esetleges hibákért.
- A nyilvános szoftver (public domain software) csak abban különbözik a freeware-től, hogy utóbb átsorol-

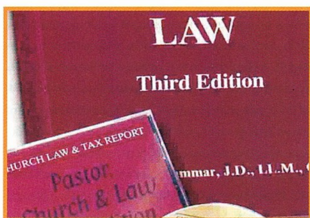


ni a terméket nem lehet (a program maga, vagy a kiegészítő dokumentáció tartalmazza, hogy az adott szoftver mely kategóriába tartozik), illetőleg lehetőség van módosításra is, mégpedig a szerző rendelkezéseinek megfelelően.

Különleges szabályok. Mint már többször említettem, a szoftverekre a szerzői jogi törvény általános szabályain túl egyedi, csak és kizárólag a programalkotásokra vonatkozó rendelkezések is léteznek. Hely hiányában mindössze a legfontosabbakról szólnék most.

Először is, a szoftverre vonatkozó vagyoni jogok átruházhatók. Ez azért lényeges, mert ha emlékeztek, kiemeltük, hogy a szerzői vagyoni jog alapvetően átruházhatatlan, másként sem szállhat át, illetve lemondani sem lehet róla. Kivételt képeznek azonban e szabály alól azok a helyzetek, amikor a jogalkotó kifejezett rendelkezésével, meghatározott esetekben - ha azt a művek létrehozásának és felhasználásának körülményei, sajátosságai indokolttá teszik, így pl. szoftverek tekintetében - megengedi az átruházást, átszállást, és ezt követően a jogszerző - ellenkező szerződéses kikötés hiányában - a továbbiakban maga rendelkezhet e jogokkal. A szoftverek felhasználása érdekében kötött szerződések a következő főbb típusokba sorolhatóak:

a) szerződés jövőben alkotandó szoftver műről, azaz „szoftverfejlesztési szerződés",
b) megállapodás már meglévő szoftveralkotás felhasználásáról, azaz „szoftverhasznosítási szerződés", ezen belül is lehetséges:
   - egyedi (standard) felhasználói szoftver hasznosítása,
   - tömeg-szoftver sokszorosított példányainak tárgyi kódként (vagyis csak mágneses adathordozón, gépi jelekkel rögzített formában) történő értékesítése, vagy
   - a számítógép belső működését szolgáló rendszerszoftvereknek a géppel együttes rendszerként való értékesítése.



Fontosnak tartom fentiek mellett megjegyezni, hogy a szoftverekre nézve több olyan jogszabályi rendelkezés is létezik, amelyek – első hallásra talán furcsa módon – valamilyen tekintetben korlátozzák a szerző jogait. Nézzük meg most ezeket közelebbről. A törvény értelmében *„eltérő megállapodás hiányában a szerző kizárólagos joga nem terjed ki a többszörözésre, az átdolgozásra, a feldolgozásra, a fordításra, a szoftver bármely más módosítására – ideértve a hiba kijavítását is –, valamint ezek eredményének többszörözésére annyiban, amennyiben e felhasználási cselekményeket a szoftvert jogszerűen megszerző személy a szoftver rendeltetésével összhangban végzi".* E rendelkezés értelme, hogy a szoftver, mint bizonyos tekintetben funkcionális alkotás alapvető célja, megalkotásának értelme az általa betölteni kívánt cél elérése. Ezt az elsődleges szempontot figyelembe véve szükséges a jogszerű felhasználó számára olyan lehetőségeket biztosítani, amelyek lehetővé teszik számára e cél elérését, akár a szerző jogainak ellenében is.

Egy másik fontos kitétel szerint *„a felhasználási szerződésben sem zárható ki, hogy a felhasználó egy biztonsági másolatot készíthessen a szoftverről, ha az a felhasználáshoz szükséges",* másrészt pedig *„aki a szoftver valamely példányának felhasználására jogosult, a szerző engedélye nélkül is megfigyelheti és tanulmányozhatja a szoftver működését, továbbá kipróbálhatja a szoftvert annak betáplálása, képernyőn való megjelenítése, futtatása, továbbítása vagy tárolása során abból a célból, hogy a szoftver valamely elemének alapjául szolgáló elgondolást vagy elvet megismerje".* Előbbi mondat, ha jól sejtem, nem igényel komolyabb magyarázatot, utaltunk már rá korábban is, hogy a szoftverek esetében a magáncélú másolás joga a biztonsági másolat készítésében merül ki. A másik rendelkezéshez is csak annyit fűznék, hogy annak célja voltaképpen a tudomány fejlődésének biztosítása.

A következő lényeges szabály arról szól, hogy *„a szerző engedélye nem szükséges a kód olyan többszörözéséhez vagy fordításához, amely elengedhetetlen az önállóan megalkotott szoftvernek más szoftverekkel való együttes működtetéséhez szükséges információ megszerzése érdekében, feltéve, hogy*

a) e felhasználási cselekményeket a jogszerű felhasználó vagy a szoftver példányának felhasználására jogosult más személy, vagy az ő megbízottjuk végzi;
b) az együttes működtetéshez szükséges információ az a) pontban említett személyek számára nem vált könnyen hozzáférhetővé;
c) e felhasználási cselekmények a szoftvernek azokra a részeire korlátozódnak, amelyek az együttes működtetés biztosításához szükségesek". A „dekompiláció" lehetősége az eredeti programinformáció másik programban való, kompatibilitási célú felhasználásához ad ismereteket, mivel az itt megengedett, szerzői jogi szempontból releváns cselekmények elengedhetetlenek mindehhez. Ezek az érvek és elvek egyébként azt az állapotot tükrözik, miszerint a számítógépi programokat illetően egymásnak feszülnek egyes érdekek, nevezetesen, hogy a programalkotó (gyártó) megőrizze a kizárólagos hasznosítás versenyhelyzetét (engedély nélkül más ne másolhassa, használhassa a művet), másrészt pedig, hogy a terjesztést a más programokkal, többféle hardverrel való együttes felhasználás (kompatibilitás, interoperabilitás) elősegítésével is fokozza. Ez utóbbi viszont a program mások általi bizonyos fokú szabad vizsgálatát, felhasználását is szükségessé teszi. A nehézség abban áll, hogy a csatlakozó részek szabad megismerése a program szétszedése (dekompiláció), illetve visszafejtése a tárgyi kódból a forráskód irányába (reverse engeneering) igen megkönnyíti a plágiumot (elemek, rutinok álcázó összekeverése stb.).



A szerzői jogsértés lehetséges következményei

A szerzői jogok megsértése esetén a többféle egyéb jogkövetkezmény mellett (vámjogi, műszaki intézkedések megkerülése, adatkezelés, stb.) elsősorban a polgári jogi rendszer, illetőleg a büntető-tényállások lényegesek. Előbbi tekintetében az Szjt. 94.§-a – egyébként a Ptk. mintáját követve – összesen ötféle igény érvényesítését biztosítja a szerző számára, bár legnagyobb bánatomra ezek ismertetésére már nem tudok kitérni. Annyit azonban mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy a szerzői jog megsértése esetén a polgári jogi felelősség szabályai szerint kártérítés jár. Kártérítésre alap az is, ha a szerző személyhez fűződő jogait megsértik.

E cikk végén pedig lehetőségem mindössze már csak a vonatkozó büntető tényállások említésére szorítkozik. A Btk. 329/A, 329/B, és 329/C §-ai tartalmaznak szerzői joggal összefüggő rendelkezéseket. A tényállások elnevezése sorrendben: *„Szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértése"; „Szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása",* illetőleg *„Jogkezelési adat meghamisítása".* Tágabban a szellemi alkotások jogát ezen kívül még két szakasz érinti, a *Bitorlás (329.§)*, valamint az *Iparjogvédelmi jogok megsértése (329/D.§)*.

Elnézést kérek azoktól az olvasóktól, akik kérdéseinek megválaszolására hely hiányában nem tudtam sort keríteni. Mailben azonban fogok jelentkezni! Üdv!

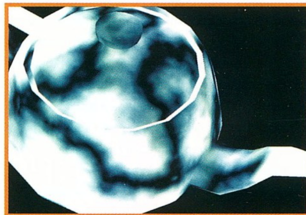
Sz@by

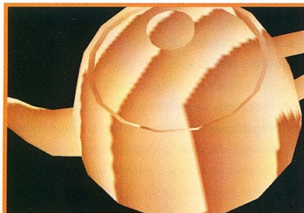
Madárcsicsergős, szép napot mindenkinek! Mint emlékeztek, múlt hónapban a textúrázási eljárások taglalásába bonyolódtunk bele. Természetesen innen folytatjuk, és sort kerítünk azokra is, amelyek legutóbb kimaradtak.

DIRECTX EVOLÚCIÓ IV.

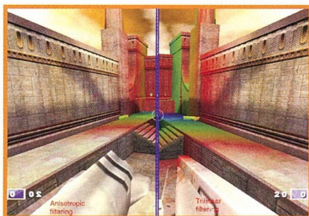
Textúrázási eljárások II.
Trilineáris és anizotropikus szűrés, valamint multitextúrázás

De még mielőtt belecsapnánk a lecsóba, engedjétek meg, hogy kivételesen megosszak veletek néhány, agytekervényeim kóbor áramai által gerjesztett aktuális gondolatot (különben is, ne legyen már mindig olyan kiszámítható a 3D-rovat, nem igaz?). Szóval, komolyan mondom, e pillanatban úgy érzem magam, mint aki még életében nem írt cikket (jó, most biztosan sokan felhörögtök, hogy naná tesókám, de hát ez nem hír, hisz az eddigiek alapján is ugyanerre lehetett következtetni:). Miért is mondom ezt? Nos, egy hónappal ezelőtt ilyen tájban éppen a halálomon voltam, útban a végkimerülés felé. Üveges szemű zombiként ténferegtem a fölém tornyosuló melóhegyek baljós árnyékában, miközben alig hallható, ám folyamatos imát mormoltam a dolgozók védőszentjéhez, hozza el végre az áhított és feloldozó szabadság első másodperceit. Egyik csütörtöki délután még behoztam Mocsynak a behoznivalót (a lemaradással együtt:), kellemesen elmerengtünk a játékvilág, illetve a lapkiadás aktuális kérdésein, nyűgein, majd másnap titokban felkapaszkodtam egy vadlúd hátára, és frankón elhúztam északra, hogy aztán egyenesen mikulás bátyánk közvetlen szomszédságában, Lappföldön landoljak. Na, az aztán maga volt a megtestesült királyság! Semmi kompjúting póver, meg internet konneksön, no déli nyúz, vagy mobil kommjunikésön, zérus televizsön csenel. Ehelyett volt kirándulás éjfélkor, tűző napsütésben, aranyásás, lepkegyűjtés, csónakázás, rénszarvasok hajkurászása, helyi nevezetességek megtekintése (szépek ám az északi lányok:), és mindenekelőtt az a bizonyos nagybetűs NYUGALOM. Persze, az ilyen kiruccanás olyan gyorsasággal telik, mintha a napok csupán három egész öttized másodpercből állnának, így szinte pillanatok alatt visszazuhantam a bűzös, koszos és túlzsúfolt budapesti metró visszataszító félhomályába hajléktalanostul, mindenestül. Újra kopogtatnak a határidők, dörömbölnek a széles lábaikon felém egyensúlyozó papírhalmok, készen arra, hogy bármelyik pillanatban rám vessék magukat, és kipréseljék belőlem a szuszt, elégtételt véve a szabadságon töltött hetekért. Persze egyszer minden jónak vége szakad, és a lényeg, amit igazából szerettem volna figyelmetekbe ajánlani, az a skandináv testvéreink által magas fokon „bírt" informatikai kultúra. Merthogy ott ez létezik, azt bizonyosan állíthatom, méghozzá nem is akármilyen. Nem mondom persze, hogy náluk kolbászból van a kerítés, és mindent a legjobban csinálnak, mindenesetre a számítástechnikai eszközök elterjedtsége, illetve ezzel párhuzamosan a hozzáértés, úgy hiszem, lényegesen magasabb fokon leledzik, mint kis hazánkban (a nagy átlagot tekintve természetesen). Meglepett például, hogy az idősebb korosztály tagjai is képben voltak, amikor Doom 3-ról vagy Thiefről regéltem, abszolút nem meredtek rám bamba tekintetek, holott ők azért már nem nagyon nyomulnak ezekkel a stuffákkal, pláne nem minden nap. Egyszerűen erős a szaksajtó, a televízióban is látni ezt-azt, tehát a szórakoztató elektronika aktualitásai sokkal inkább beépülnek a köztudatba, mint nálunk. Különösen erős a konzolos társadalom, tarol a PS2 és az Xbox, nem is nagyon voltam olyan helyen, ahol a kölköknek ne lett volna legalább egy (de inkább több) odahaza ezekből a masinériákból.



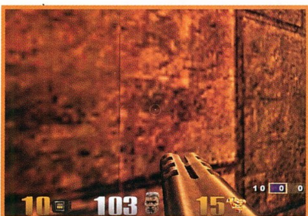


De bocsi a kitérőért, elég legyen az anekdotázásból, bármennyire is padlógáz visszaszokni, lássuk most már tényleg az e havi témát! Power on...



Trilinear filtering. A trilineáris szűrés voltaképpen a MIP-mapping ötletét adja hozzá a bilineáris megközelítéshez. Miről is van szó? Biztosan sokszor találkoztatok azzal a jelenséggel, hogy ha éppen a MIP-map részletességi szint határán álltatok meg egy 3D-s objektumhoz közeledve, majd léptetek még egyet előre, akkor az automatikusan cserélődő, nagyobb felbontású textúra eléggé durva váltásnak tűnt az előző állapothoz képest (például a MIP-mapping révén egy 64x64-es felbontású map helyére hirtelen 128x128-as került). Ha emlékeztek, a Project IGI, a Mafia vagy az Operation Flashpoint is produkált ilyesmit. Nem csoda persze, hiszen mindhárom hatalmas tereket mozgatott, így muszáj volt a nézőponthoz közelebb hozni, és kicsit redukálni a MIP-map váltásokat, ezzel is spóroltak valamicskét az erőforrás-igényen, amennyire csak lehetett. Más kérdés, hogy ez az eljárás mozgás közben nem valami szép. Erre kínál megoldást voltaképpen a trilinear filtering, hiszen úgy működik, hogy a pixel színének meghatározásához először vesz 4 altexelmintát a textúrától való távolsághoz viszonyítva legcélszerűbb MIP-mapből, majd további négyet a második legcélszerűbb MIP-mapből is. Végül az így meghatározott 8 altexel színét átlagolja egy texellé. Látható, hogy ez végeredményben nem más, mint módosított bilineáris szűrés, hiszen a működési elv itt is ugyanaz: megtalálni a két legközelebbi texelt mindkét dimenzióban, mind a két legközelebbi MIP-mapben (ezért nevezik trilineárisnak az eljárást, mert a MIP-map egy harmadik dimenziót jelent). Nézzünk egy példát. Adott egy 512x512 felbontású textúra, de olyan távolságra vagyunk tőle, hogy elegendő a 256x256-os változatot megjeleníteni. A trilineáris szűrő kiválaszt ebből négy altexelt, majd a textúra 128x128-as változatából is négyet, és ezeket átlagolja. Az eljárás előnye a kevesebb képhiba, továbbá a sokkal szebb, folyamatosabb szín-, és ezzel együtt képátmenet. Hátránya ugyanakkor, hogy nyilván sávszélesség-igénye is nagyobb, illetve még mindig pontatlan.

Anisotropic filtering. Többek között előző alkalommal is utaltam már egy fontos gondra a bilineáris szűrés tárgyalásakor, amit most szeretnék röviden felidézni. Sokszor volt szó arról, hogy a jelenlegi technológiai szint mellett produkált háromdimenziós megjelenítés voltaképpen nem egészen 3D, mondjuk inkább úgy, szimulált 3D. Miért is? Nos, azért, mert bár szoftveres szinten valóban rendelkezésünkre áll a háromdimenziós tér, ahol alapvetően minden pont helyét három koordináta segítségével tudjuk meghatározni, azonban a kiszámolt képet a monitorra „torzítva" már két dimenzióban, síkban látjuk. Ez pedig igen sokféle gondot generál, természetesen a textúrázással összefüggésben is. Az egyszerűség kedvéért nézzünk ismét egy példát. Tegyük fel, hogy a monitor olyan síklap, amelynek minden pixeléből (mint aktuális nézőpontból) irányíthatunk a képernyőre merőleges vektorokat a 3D-s tér felé. Ha a vizsgált objektum adott oldala tökéletesen párhuzamos a képernyő síkjával, akkor nincs semmi gond, hiszen vektorunk ekkor pontosan merőlegesen érkezik a felületre. Ilyen módon pedig a kör alakú mintavételezés is könnyű, hiszen az adott pixel-vektor környezetében egyenlő arányban, szabályos kör alakban tudunk további pixeleket figyelembe venni, mégpedig torzítás nélkül. Igen ám, csakhogy a valóságban ez viszonylag ritka eset, az objektumokat határoló felületek ugyanis legtöbbször (99%-ban) nem merőlegesek a képernyő síkjára, márpedig ekkor torzítás léphet fel, aminek révén az előző esetben említett szabályos kör alakzathoz képes most már ellipszis formájú területen kell texeleket keresni. Mivel az ellipszis területe sokszorosa is lehet az optimális esetben vizsgálandó körének, ezért nyilván sokkal nagyobb lesz a pontatlanság, hiszen továbbra is ugyanazzal a mintavételezési módszerrel dolgozunk, a megnőtt területhez képest arányosan nem veszünk figyelembe több texelt. Legalábbis a bilineáris szűrés esetében ez a helyzet. A problémából mindamellett egyenesen következik a megoldás: előző példánknál maradva tehát az lenne a leghatékonyabb módszer, ha igazodni tudnánk a képernyő adott pixele által a 3D-s tárgy lapjára (elméletileg) vetített „sugár-lenyomat" formájához figyelembe véve valamennyi releváns texelt. Nos, az anizotropikus szűrés pontosan ezt valósítja meg! Nevéből is sejthető, hiszen a mindig állandó mintavételezési rendszerben dolgozó bilineáris szűrés ellentétesen, azaz izotropikusként („iso" + „tropic" = állandó alakzat) definiálható. Az anizotropikus eljárás pedig éppen ennek ellentettje, mert nem állandó minta alapján működik, hanem a körülményeknek megfelelően mind horizontálisan, mind vertikálisan több altexelt (16, 32, 64) vesz figyelembe. Előnye és hátránya egyaránt nyilvánvaló: még kifinomultabb kép kontra magas sávszélesség-igény. Egyébként a gyártók állandó jelleggel optimalizálják ezt a szűrési eljárást a grafikus chipekben. Az ATI például az ún. RIP-mappingből indult ki. Ez gyakorlatilag elforgatott MIP-mapping, amikor a GPU nem csak az egyes MIP szinteket számolja ki, hanem bizonyos szögelforgatott textúrákat is. A grafikus processzor ezeket az elforgatott textúrákat használja, miután megállapította az éppen renderelt poligonlap elfordulását a kamerához képest. Az eljárás gyors, mivel nem szükséges minden pixel esetében elforgatni a textúrát, hanem csak egyszer, a RIP-mapek képzésekor. Meg kell jegyezni ugyanakkor, ez nem teljesen pontos minden szögre. Az NVIDIA korábbi forgató eljárása egyébként hasonló volt, de független az elfordulás szögétől.





Multitextúrázás. Az eljárásról a fill rate tárgyalásakor lesz még szó, de a rend kedvéért meg kell emlékeznünk róla itt is. Eddig ugyebár azokról a textúrázási megoldásokról beszéltünk, amikor a pixel színét egyetlen textúrában keressük vissza. Természetesen van lehetőség multitextúrázás alkalmazására is, amikor az történik, hogy a pixel színének meghatározásához két (vagy adott esetben több) textúrában keressük az odaillő texelt, s az így kapott színeket átlagoljuk egy színné. Tipikus felhasználási területe a fény-térképek, azaz light-mapek második textúraként való alkalmazása, bár ezek a hardveres erőforrások megnövekedésével, valamint ezzel párhuzamosan az új engine-ek, illetőleg az ezek nyújtotta valós idejű fény-árnyék struktúra megjelenésével manapság már kevésbé jutnak szerephez. A light-mapek alkalmazása főként ahhoz az időhöz kötődik, amikor a hatalmas erőforrás-igény miatt nem lehetett valós idejű árnyékokat leképezni a játékokban, így előre kiszámolták ezeket, majd egy sötét színű, második textúra formájában rávetítették a tárgyakra (egészen tipikus példa erre a Quake első két része, az Unreal, valamint egy sor más korabeli program).

Na, eddig jutottunk most, legközelebb folytatjuk! Zárásként ismételten szeretném felhívni a figyelmeteket arra, hogy keveset írtok arról, TI miről szeretnétek olvasni 3D fronton. Persze, most itt van ez a lexikon-szerű témakör, de attól még nagy örömmel fogadok bármilyen kérést, észrevételt! Ja, és készüljetek, szedjétek a vitamint, spájzoljatok be annyi muníciót otthonra, amennyit bírtok, mert egy bizonyos marsi kutatóbázis hamarosan megnyitja kapuit...

Sz@by

Ki ne játszott volna már el a halhatatlanság gondolatával? A Gilgames eposztól kezdve (ahol a főhős, Gilgames egy halhatatlanná tévő fűért ereszkedik alá, csak hát túl jószívű, és a végén hoppon marad) az emberek irigykedtek az ókori istenekre - akik ugye, nem vitték túlzásba az elhalálozást -, keresték az Ambróziát, a Szent Grált, vagy az Élet Vizét. A középkorban a skandináv és más népek hősei azért csatáztak halált megvető bátorsággal, hogy hírnevük és ezáltal egy darabkájuk örökké fennmaradjon a róluk zengett dalokban, még Brad Pitt is ezért harcolt Trójában. És természetesen napjaink modern vámpírkultusza is a halhatatlanság csókjával kecsegtet.

KRIONIKA

avagy létezzünk örökkön-örökké

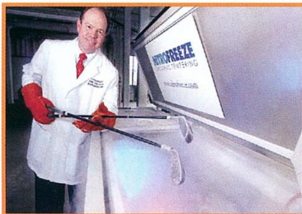


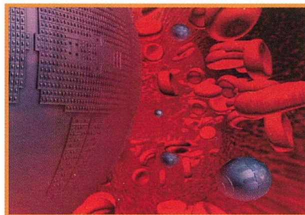
E hőn áhított halhatatlansághoz visz közelebb minket a krionika (cryonics), kriobiológia vagy biosztázis, a transzhumanizmus egyik ága. A transzhumanizmus egy az 1970-es '80-as években létrejött filozófiai irányzat, melynek lényege, hogy az ember idővel meghaladja biológiai, intellektuális és érzelmi korlátjait a technika segítségével. Céljuk egy olyan emberi állapot elérése, amely rendkívül hosszú életű (több száz év), nagyságrendekkel okosabb, mint a mai, intellektuális képességei meghaladják a ma ismert szuperszámítógépeket, érzékelése meghaladja a jelenlegit (infra- és ultrahangokat, fényeket is képes érzékelni, szemének felbontása sokszorosa a maiénak), és sokkal érzelemgazdagabb amellett, hogy emberi aspektusának természetesen csupán pozitív oldala létezik.

Hogy mindez megvalósulhasson, a transzhumanizmus számos követője igyekszik interdiszciplinárissá tenni az őket szolgáló tudományt. Ilyen követők az életmeghosszabbítók, a nanotechnológia specialisták, a kibernetikusok, a genetikusok, a bionikusok és a krionikusok.

Kis kitérőnk után nézzük meg picit közelebbről a krionikát. Ez a tudományág arra törekszik, hogy képessé tegye az embert az élet visszafordítható felfüggesztésére a test mélyhűtésével. Hasonlóan, mint ahogy Han Solót fagyasztották be a Csillagok Háborújában, igaz, ott a cél picit más volt. Sajnos ez a technika mai állása szerint még nem sikerült, de jogilag is falakba ütközünk, mert legálisan egyelőre csak halott embereket lehet úgy "igazából" lefagyasztani. Ennek ellenére a kriobiológia azért bontogatja szárnyait: a lefagyasztott spermium ugye "működőképes" marad felolvasztás után is, és például a vért is már régóta jóval nulla fok alatt tárolják.

Az eljárás lényege, hogy a biológiailag halott emberi testet -196 ?C-on folyékony nitrogénben, (vagy héliumban) lefagyasztva tárolják (ez a biosztázis v. kriosztázis), míg egyszer a nem túl távoli jövőben a megfelelő technika birtokában újra fel nem élesztik.





Nos, ez önmagában még nem jelentené az örök életet. Miért jó hát?

A transzhumanisták hisznek abban, hogy az emberiség a közeli jövőben hatalmas technikai (különösen nanotechnológiai) fejlődésen megy át, amely az öregedés legyőzésének kulcsát adja a kezünkbe. Lássuk be, erre azért van reális esély (mármint a fejlődésre), már csak, ha a jelenlegi technikai fejlődés ütemét és mértékét vetítjük is a jövőre. A humán genom program végeztével (ugye két évvel a megadott határidő előtt) a teljes emberi géntérkép a rendelkezésünkre áll. Ebből már igazán nem tarthat sokáig az öregedésért felelős gének megtalálása és kiiktatása. Csak ki kell várni... kriosztázisban.

Persze ez még nem teljesen elegendő. A fagyás (kristályosodás) általában szöveti károsodással jár még akkor is, ha nagyon gyorsan következik be. A gyorsaságnak azért van jelentősége, mert lassú fagyás esetén a szövetekben kis számú, nagyméretű jégkristály keletkezik, a sejteken belüli és a sejteken



kívüli nedvkoncentráció különbségének hatására a sejtnedv víztartalma részben kidiffundál az extracelluláris térben már kialakult kristálygócokhoz. Ezáltal a sejtek víztartalma csökken, a sejtfalak roncsolódnak. Gyorsfagyasztás esetén azonban a hőelvonás folyamata gyorsabb, mint a diffúzió, amely a sejtekből a sejtek közötti térben lévő kristályok növeléséhez szállítaná a vizet, ezért megkezdődik a sejtnedv intracelluláris fagyása. Kisebb jégkristályok alakulnak, és felolvasztáskor az eredeti vízkoncentráció nagyjából megmarad. A páciens agya valószínűleg nem sérül jelentősen a nitrogénnek (hélium estén a héliumnak) köszönhetően, és mérgező hatások sem érik, de a különböző fagyállószerek agysejtekbe való befecskendezése esetén is számolni kell bizonyos mértékű károsodással. Viszont ha már egyszer megfagytunk, akkor gyakorlatilag évezredekig tárolhatók leszünk további károsodás nélkül.

Mivel az agy az emberi szervezet irányító központja, ennek felélesztése egy új lét kezdetét jelentheti. Sokak szerint nem is szükséges az egész test lefagyasztása, elég, ha csak a fejet hűtjük le (anno Johnny Mnemonicnak is csak a fejére lett volna szükség). Hogy hogyan kapnánk újra testet? Nos, erre megint csak a tudomány fejlődésébe és a jövőbeli technológiába vetett bizodalom adja a választ. A transzhumanisták remélik, hogy adu ászuk, a molekuláris nanotechnológia (ha jól emlékszem, erről már mintha hallottatok volna) beváltja a hozzá fűzött reményeket. Ugye az atomi méretű "gépek"-re gondolt mindenki? Azaz, olyan "assemblereket", vagyis mini robotokat fogunk tudni gyártani, amelyeket egy nanoméretű számítógép vezérelne. Ezek az atomok egyenkénti rendezgetésével képesek lennének bármilyen, előzőleg részleteiben specifikált, kémiailag megengedett anyagkonfigurációt megépíteni úgy, mint egy gyerek, aki építőkockákból lábat, kezet, szemet rakna ki. Hasonlóan, mint ahogy Az ötödik elemben összerakták kedvenc Milla Jovovich-omat a megmaradt kézfejéből. Ha az első ilyen cucc megvan, onnantól képes önmagát sokszorosítani, tehát nyert ügyünk lenne.

A kilátások azért bíztatók e téren is, hiszen hasonló kis apró "gépecskék" a természetben is előfordulnak. Csak le kell másolni őket. Nagyon leegyszerűsítve a hemoglobin szállítóeszköz (oxigénfuvarozó), a riboszóma összeszerelő szalag (a földi élővilág által használt összes fehérjét ők gyártják le, mivel részben fehérjéből is vannak, így részben önmagukat is, igaz, csak peptidkötést alkalmaznak), a DNS és RNS polimeráz másológép (a DNS-polimeráz a megfelelő nukleotidok beépítésével fokozatosan meghosszabbítja a primereket, és végül létrejönnek az eredeti DNS-szálak pontos másodpéldányai).

A nanotechnológusokon kívül még több, más tudományág is azon fáradozik, hogy a talán nem túl távoli jövőben az emberek jobbak, többek, ügyesebbek lehessenek, és nem utolsó sorban feléleszthetők legyenek a krioisztázisból. A fentiek közé tartoznak az őssejtkutatók, akik arra keresik a választ, hogyan lehetne az őssejteket (önmegújító képességgel rendelkező sejtek) rávenni, hogy sérült, károsodott szöveteket, sejteket pótoljanak, vagy a testből hiányzó, esetleg gyógyító biomolekulák termelődését biztosítsák. A kutatások e téren is jól haladnak: már sikerült csontvelői őssejteket cukorbeteg egerekbe ültetni, amelyek szervezetében a transzplantáció után jelentősen csökkent a vércukorszint és a hasnyálmirigy károsodása helyrehozható volt.

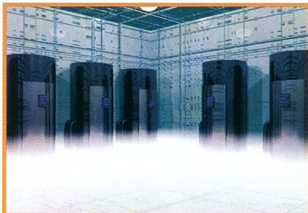


A kibernetikusok, a bionikusok, a genetikusok is mind-mind hozzájárulnak egy picivel ahhoz, hogy az ember halhatatlanná válhasson. Na, de mi történne a krioisztázisból való kiszabadulás után?

Sajnos erre még a krionikus cégek (merthogy vannak ilyenek) sem tudnak garanciát adni, hogy a jövőben képesek lesznek a halott, lefagyasztott embereket feléleszteni, ám ha mégis, a felélesztések valószínűleg láncolatban fognak haladni, a legfrissebben konzerváltaktól a legkorábbiakig. Ezért ajánlják, hogy családok generációkon át fagyaszttassák le magukat, hogy így a rokonok később felélesszék egymást.

A transzhumanisták szerint a krionauta csodálatos, új





világban fogja találni magát, ahol már képesek az ő felélesztésére, a sejtkárosodások eltüntetésére, akár az egész test újraalkotására, nincsenek betegségek, és az emberek jóval tovább (több ezer év) élhetnek. Az örök élet volna a végcél, ami igazából nem is az emberi testben történne, hanem egyfajta virtuális valóságban, ahová az emberek feltöltenék a tudatukat és a személyiségüket. A Babylon5 4. sorozatának utolsó részében már megjósoltatott, hogy igazi "vorlonok" leszünk. De ez még az igen távoli jövő, most még marad mindenkinek a fagyasztás. Lehet gyűjteni rá...

Azok kedvéért, akik kedvet kaptak, lássuk, hogyan válhatunk krionautává. Egyelőre négy amerikai, egy európai, egy kanadai és egy japán cég foglalkozik krioprezervációval. Mindegyik non profit szervezet. A két legnagyobb az Alcor és a Cryonics Institute. Egyes intézmények csak a fejet, mások az egész testet fagyasztják. Az első lefagyasztott ember, Dr. James Bedford 1967 óta leledzik a krioisztázis állapotában. Ma mintegy 120 ember várja újraélesztését krioisztázisban. Állítólag még Walt Disney is érdeklődött az eljárás iránt, de az ő testét már nem lehetett megmenteni.

Ami az árakat illeti, a tartósítás 30 ezer és 500 ezer dollár között mozog. Ám ha valaki a cégek egyikét teszi életbiztosítása kedvezményezettévé, akár jóval olcsóbban is megúszhatja. Az ár egyébként függ attól is, hogy csak a fejről, vagy az egész testről van-e szó, fiatal, vagy idős emberről, jóval előre eldöntötték, vagy pedig sürgős tartósításra vágynak. A legideálisabb, ha a fagyasztás minél közelebb esik a halál pillanatához, mivel a halál utáni néhány percig még nem indul meg a szövetek és az agy nagymértékű károsodása. A pácienst gyorsan elszállítják a krioprezervációs intézetbe, és ott lefagyasztják. Fejjel lefelé tárolják, hogy a nitrogén felmelegedése esetén (ami csupán egy hónapokig tartó áramszünet következménye lehet) a fej maradjon legtovább krioisztázisban. A fagyasztás egyébként azért is jó, mert ilyen állapotban a testre nem hat a radioaktív sugárzás sem.

Szóval minden nagyon szép és jó, csak nehogy úgy járjunk, mint Robert Ettinger 1948-as novellájának (The Penultimate Trump) dúsgazdag főszereplője, akit - miután felélesztették - a korábbi bűnei miatt egy büntetőbolygóra száműznek. Vagy mint egy másik sci-fi novella főszereplője, akit egy gazdag jövőbeli szívbeteg férfi vásárol meg és olvaszttat ki, hogy megkapja a szívét.

Dachyr



Trendi. Manapság trendi a retro. Például megint divat a Tisza cipő. Ami anno a pévécé-dzsekis rokkerek felszerelésének elengedhetetlen része volt, az ma már a "cool" kategóriába tartozik. Azaz drága. Legalábbis sokkal többe kerül, mint amennyit megér. De mit is jelent ez a manapság rendszeresen előkerülő kifejezés, hogy retro? Önmagában semmit, csak egy előtag, a vele használt fogalomnak ellentétes irányba, hátrafelé való mozgását jelöli. Önálló értelmet akkor kapott, amikor a jelenkor mérnökei, marketingesei, kifogyván az új ötletekből, elővették a 30-40 éve a szekrény mélyén porosodó, anno nagy sikereket elért termékeket, kicsit leporolták, kifényezték, majd letették elénk: ha apáitoknak, nagyapáitoknak tetszett, akkor nektek is jó lesz. És lőn, a fiatal nemzedék bekajálta: Che Guevara, háromcsíkos mackó felső, dorkó, trapéznadrág, koptatott farmer, C64. És a retro autók.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Retro

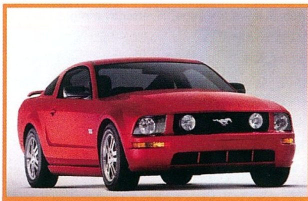
Joggal merül fel bennetek is a kérdés: miért? Miért nem találnak ki valami újat? Vagy ha már csak a régit tudják kínálni, mi miért zabáljuk két pofára? Az első kérdésre a válasz nagyon nagy közhely: azért, mert egyszer már bevált. Most jön a második közhely: felgyorsult világban élünk. Ha a kettőt összerakjuk, meg is van a válasz (ami nem 42). A jelen kor vívmánya a marketing és a vele járó reklám, na meg a fogyasztói társadalom. Termelni kell, és az adott terméket el kell adni. Egy sikeres terméket a konkurencia azonnal lemásol, ezért a piac hamar telítődik, gyorsan és rendszeresen kell újabb és újabb cikket piacra dobni. Mindenből jön az update, a frissítés, az új modell, amelyik jobb, mint az előző. Muszáj megvenni. Gyorsan kell dönteni, és a fogyasztók nagy része csak a reklám alapján dönt. Milyen életérzést sugall, mennyire fejezi ki az egómat? Mennyire tudok vele kitűnni? Mennyire vagyok trendi?


jó karban lévő 40-es póni

A fentiek következménye, hogy ma már nem a fejlesztők, mérnökök szabják meg egy adott modell életciklusát, hanem közgazdászok és marketingesek. Míg a 60-as, 70-es években egy átlagos autó életciklusa 8-10 év volt, ez napjainkban 4-6 év, ráadásul úgy, hogy ezen belül legalább egyszer "frissítik" a karosszériát. Lehet, hogy egy éve még új autód volt, de ma már csak kifutott széria. Amikor egy adott modell megjelenik, a következő fejlesztése már elkezdődik. Így nem csoda, hogy a designerek, egyéb ötletemberek hamar kiégnek. És ekkor jön a retro.

Nem időrendi sorrendben haladva kezdjük az USA-val. A Chrysler gyár folyamatos, több évtizedes csődközeli állapotának köszönhetően kétségbeesetten kereste, mivel rukkolhatna elő. "Nincs vesztenivalónk" felkiáltással, 1998-ban bemutatták a Pronto Cruiser névre keresztelt tanulmányautójukat, amelyet a közönség őrjöngve ünnepelt. A sikeren felbuzdulva, 1999 végén sorozatgyártásra is került az autó, PT Cruiser néven. A retro-recept a következő volt: adott a 60-as évek Amerikájának csőröskamion-orrú Hot Rodja (emlékszik még valaki az American Graffiti című filmre?), kissé áramvonalasítva, mai belsővel, korszerű motorral és anyagokból. Az egyedi formájú autó sikere akkora volt, hogy a megrendeléstől hónapokat kellett várni az átvételig, valamint Európába is áthozták a krúzert, sőt most már az itt forgalmazott modelleket Grazban szerelik össze. Szépséghibája az autónak, hogy a klasszikus Hot Rod hagyományokat semmibe véve lomha, mint a tetű. De amint azt a neve mutatja, egyvalamire nagyon jó: gyök kettővel krúzolni, miközben valami gettó zene dübörög.

A Chrysler kissé kilóg a retro gyártók sorából, mivel ugyan a PT Cruiserrel az autógyártás hőskorába nyúlt vissza, de ez egyedi modell volt. A Ford sem tépelődött sokáig, mivel saját márkáján belül, az adott időszakban a Focus ugyan sikeres volt, de a többi modellje gyengén fogyott azok megkérdőjelezhető minősége és megbízhatósága miatt. Nos, a marketingesek némi múltba révedés során felfedezték, hogy a 60-as években hasonló volt a gond: akkor a GM lépte le állandóan őket, nem volt egyetlen népszerű, húzó modelljük sem. És akkor jött Iacocca az ácával: kell egy olcsó, de gyors és pofás sportkocsi, amelynek vagány neve is van, mondjuk Mustang. Neki akkor nagyon bejött, a


az amerikai álom

Tervrajz a szalvétán

A British Motor Corporation 1957-ben megbízta egy, a világháború során már bizonyított mérnökét, bizonyos Issigonist, hogy tervezzen nagyon olcsó, nagyon kicsi, mégis tágas családi autót. Issigonis nem esett kétségbe, keresztbe fordította a motort - amely addig az általánosan elterjedt hátsókerék-meghajtás miatt hosszában foglalt helyet -, így az első kerekeket hajtotta, azokat gumipogácsákra ültette, valamint elhagyta az alvázat. Ezekkel a módosításokkal rengeteg helyet tudott megspórolni, így 1959-ben megszületett a Mini Morris, amely - az akkori követelmények szerint - 4 felnőtt számára is elegendő teret biztosított. Sikere csak a legendás Bogáréhoz mérhető: majd' 30 évig gyártották, és sportváltozata háromszor nyerte meg a Monte Carlo rallyt.



Mustang azóta is fogalom. Ez az, csaptak az asztalra a marketingesek. Igaz, azóta is létező modellről van szó, de Európában nem szeretik, mert benzinfaló szörnyeteg, az USA-ban meg csak mexikói bevándorlók vesznek ilyet, a presztízse nulla. Akkor csináljuk meg az első Mustangot mai ízlés szerint, a jelszó: retro design. A 2003-as detroiti szalonon be is mutatták, tetszett, jövőre indul a sorozatgyártás. Az előd sikerét biztosan nem fogja tudni megismételni, de így legalább a Ford sem maradt ki a retrohullámból.

Az öreg kontinensen a VW volt a legkönnyebb helyzetben, hiszen rendelkezett egy mai napig közlekedő legendával. Így - akárcsak a TT-nél - az örök jolly-joker Golf IV alapjaira felépítették a XXI. század bogarát. Amelyik már csak erőltetetten bájos, de a mai igényekkel már ugyanolyan kényelmetlen és funkciótlan, mint az elődje volt. A jellemző volkswagenes sivárságról már nem is beszélve.

Ha azt kérném, mondjatok olyan európai autógyárat, amelyik a 60-as 70-es években komoly sportsikereket ért el, híres modelljei voltak, a 90-es évekre viszont ez már erősen megkopott, 10 autófanatikusból 11 rávágja, hogy Alfa Romeo (illetve Fiat, de az most is nagy bajban van, ami az autóit nézve nem csoda). A 156-os még csak finom kacsintgatás volt, a 147-es viszont már egyértelműen visszanyúlt a legendához. Az 1961-es Giulietta Sprint Coupéhoz, a 2600 Spiderhez: földet túró pajzs, sok krómdísz, persze mindezt mai köntösben. A 147-es sikere akkora volt, hogy az azon bemutatott retro elemek sorra visszaköszönnek az azóta frissített modelleken is.



egy legenda, melyet még Enzo Ferrari is megsüvegelt

A német alfa, azaz a BMW sem nézhette tétlenül, hogy mindkét fő konkurense rendelkezik már saját kisautóval: a Mercedesnek ott volt a Smart, az Audinak pedig az A2 (ami közröhej, de ne térjünk el a tárgytól). Persze a név kötelez, ezért úgy döntöttek, nem BMW név alatt fog futni a dolog, hanem kreálnak rá egy külön márkát. Ha mégsem sikerülne. A lehető legbiztosabbra akartak menni, ezért ők is kerestek egy valaha népszerű modellt, a Minit. Mai fejjel már nem igazán lehet tudni, valaha ez a kis törpe miért is volt olyan sikeres, de az 50-es években az angol autóipar ugyanazzal a gonddal küzdött, mint ma: rossz gazdasági viszonyok, a nagy autók iránti kereslet visszaesett, és a Mini előtt nem volt olyan, saját gyártású autójuk, amelyik fel tudta volna venni a versenyt az olcsó importkocsikkal.

Tehát a BMW főnökei előkerestek néhány tucat képet a Miniről, odaadták a mérnökeiknek, és kiadták a parancsot: derítsék ki, mitől volt ez ennyire sikeres, és ismételjék meg a csodát. Az elv megvolt, mégis sok terv landolt a szemétben, mire 2000-ben előrukkolhattak vele. Az addig a fogukat csikorgató angolok - milyen az, hogy az ősellenség németek már megint lenyúlták az egyik nemzeti kincsüket - aléltan estek térdre az ámulattól. Az új Mini szép lett kívül-belül, és örökölte a BMW-re jellemző luxust. Sajnos ezzel együtt több minden elveszett az örökségből: igazából csak kétszemélyes, az alap One kissé lomha, valamint iszonyú drága, de retro és nagyon trendi.

A japánok ebben a témában sem gondolkodnak úgy, mint ahogy azt mi elvárnánk. A 80-as években a roadsterek kihalófélben voltak. A kategória angol találmány, ám az akkoriban futó modellek drágák voltak, megbízhatatlanok, és a biztonságuk sem volt tökéletes. A japánok úgy retróztak, hogy szinte semmi tapasztalatuk nem volt a témában, de



belevágtak. 1987-ben bemutatták a Mazda MX-5-öt, amely a sikeres fogadtatásnak köszönhetően 1989-ben sorozatgyártásra is került, és hamarosan a világon legnagyobb darabszámban eladott roadster lett. Ezt nem csak a viszonylag alacsony árának, de a vezetési élménynek és az akkor már jó értelemben vett japános megbízhatóságának is köszönhette. A Mazda ezzel példát mutatott sok konkurensének, akik azóta sem tudták megismételni a sikerét, bár az MX-5 sok tekintetben nem teljesíti a retro-járgány követelményeit.

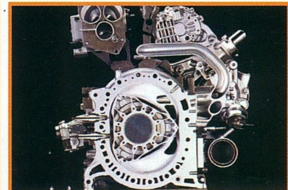
Mi kell még ahhoz, hogy valami úgy legyen retro, hogy trendi maradjon? Mert hiába van ilyen autónk, ha minden sarkon szembe jön egy ugyanolyan? Hát persze, az ára. Számoljuk ki, mennyi lenne a reális, és szorozzuk meg kettővel. Így nem terjed el túlságosan, de megéri gyártani, és aki megengedheti magának, úgyis megveszi. A retro autók drágák, de a sok pénzért azt kapja a vevő, amit akart: egyediséget.

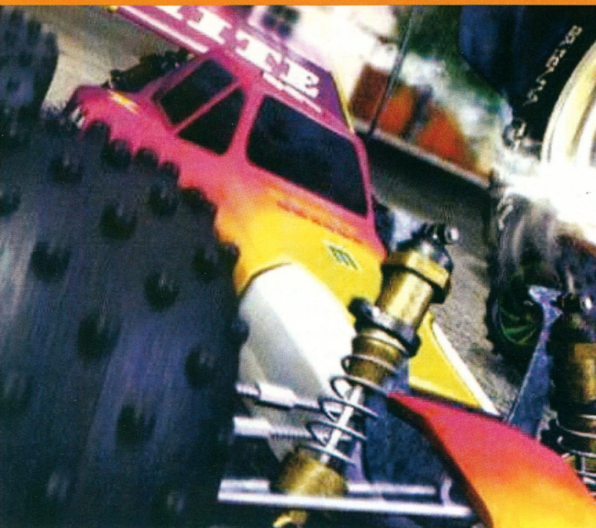
gonzales


és a legenda újraéled

Pörögj, pörögj!

A Mazda egy régiséget tart életben: a wankelmotort. Felix Wankel találmányának alapötlete abból jött, hogy az Ottó-motornál az egyenes vonalú dugattyúmozgást alakítják át forgó mozgássá, persze jelentős energiaveszteséggel. A wankel erőforrásban ún. bolygó dugattyúk vannak, melyek a robbanás során forgó mozgást végeznek, ami így "egyenesen" átvihető a kerekekre. Előnyük még, hogy szinte a végtelenségig pörgethetők, valamint jelentősen kisebb lökettérfogattal érnek el nagy teljesítményt (RX-8 1308 ccm/231 LE). Sok autógyár - Audi-NSU, Mercedes - próbálkozott a dologgal, de mára már csak a Mazda szereli sorozatgyártású modellekbe.





Hello belétek! Látom ám, amit látok, megint az újságot tapogatjátok, csupa olyan helyen, ahol kellemes neki, ezáltal megengedvén, hogy sok hasznos, vagy épp haszontalan információ áramoljon bele buksitokba, látóidegeiteken keresztül. Nem, nincs semmi bajom, mielőtt azt hinnétek, hogy most aztán már tényleg elment a józan eszem. Sajnos az már régen megtörtént, ellenben most csak azt próbálom palástolni valamilyen módon, hogy irtózatos módon szét vagyok esve, éjjel 11 órakor nem mást csinálok, mint csépelem a billentyűzetet azért, hogy Lilyéknek megint legyen időben cikkük. Nekifeszülök hát a témának, mely minden idők legrabulejtőbb osztott képernyős autóversenyzős játékairól szól. Nem semmi rovatcím lesz, nem tudom, hogy fogják kiírni úgy, hogy ne lógjon ki semelyik irányban, de majdcsak megoldja valahogy Laza, ha már állandóan megeszi a spagettimet éhenkórász módon. Nosza, csatoljátok be a tamponokat, indul a menstrua.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Legaddiktívabb osztottképernyős autóversenyek

BC Racers. Elsőnek egy régi, ma már őskövületnek számító gammát veszek elő, ami egyedül azoknak mondhat bármit, akik a DOS-os időkben képesek voltak pixelhalmazokat nézni és elég erős gépekkel rendelkeztek, hogy autóversenyt nyüstöljenek, ráadásul osztott képernyőn. Nagy bánatom, hogy a mai játékokból már kihagyják ezt a nagyon remek opciót (azért van néhány nagyszerű kivétel), a régi szép időkben nem jelenhetett meg játék e nélkül. Ma már a fejlesztők úgy gondolják, hogy ha többen akarják tolni az adott játékot, akkor majd hálózatban teszik, úgyis rosszabb a játékélmény, ha a képernyőt két játékosnak kell használnia. (Igen, valószínűleg rossz elgondolás a Split Screen metódus, ha konzolon lankadatlan sikere van a dolognak évek óta...) Pedig még ma sem engedheti meg minden fiatal magának, hogy akármikor olyan helyzetben legyen, hogy több számítógép veszi körül, melyek ráadásul hálózatba is vannak kötve, nem is beszélve arról, hogy esetleg cipelni sincs kedve a saját gépét adott esetben. Ekkor jön nagyon jól bármilyen játék, amit egy gépen, még csak nem is HOT SEAT módban kell nyomni, hanem egy jó billentyűzettel akárhol, akárkivel, mint egy rossz relaxációs terapeuta.



A BC Racers egy nagyon helyes, az őskorban játszódó autóverseny volt, mely sajátossága az ellenfelekre mért óriási csapásokban testesült meg. Tulajdonképpen husángokkal, ököllel, szárított hallal, bármivel akkorát lehetett somni az ellenfél tarkójára (ha megfelelően közel volt), hogy egy pillanat alatt elvesztette uralmát egy kis időre über hájtech lábbal taposható masinériája felett, ezáltal visszaesve egy pozíciót... (Melyet a kőkorszaki bögyös maculák azonnal fel is véstek a kőtáblácskákra, melyekkel mindig tudatták az épp következő kört kezdő játékosokkal, hogy mi is a tényállás.) Felejthetetlen perceket okozott sok ezer játékosnak, bár az AMIGA platformon jól ismert Skidmarks, Indy Heat, Super Cars sorozat és Iron Man sikerét nem sikerült túlszárnyalnia. A 486-os processzorok korában nem volt még lehetőség 3d gyorsításra, jobb, ha úgy tekintitek az akkori gépekre, mint őskövületekre. Körülbelül egy mai csúcskategóriás mobiltelefon feldolgozó erejével rendelkező egységek voltak, de jókat lehetett játszani azokon is, nem kétséges.

Death Rally. Egy úgyszintén DOS-os versenyző, melyről már hallhattatok egy korábbi rovatomban, mint a Remedy Entertainment egyik korai Shareware fejlesztése. Jó pár hónapon át ezt toltuk a gimnáziumban, szüneteket, informatika órákat nem kímélve. Volt, hogy azért késtünk órákról, mert éppen még lezavarandó meneteink voltak (természetesen minimum egy kóláért, vagy komolyabb összezördülés és fogadás esetén egész full extrás ebédért), amik nem tűrtek halasztást. Lőni és csonkolni lehetett az ellenfeleket a Death Rallyban (mint a neve is mutatja), DosBox emulátorral nagyszerűen működik, ha tehetitek és van egy kis türelmetek, érdemes kipróbálnotok. 85 ezer darabot adtak el belőle (Shareware játékhoz képest 1996-ban ez nagyon jónak számított, Finnországban főleg.), méltán lett híres játék, bár talán ez volt az utolsó igazán sikeres shareware próbálkozás. Azóta megnőttek a játékok mind méretben, mind költségben, képtelenség lenne ingyenesen terjeszteni manapság már őket. Az Apogee (az akkori Remedy kiadó) egy fondorlatos trükkel beírta magát a történelemkönyvekbe, szintén a Death Rallyval kapcsolatban, mégpedig azzal, hogy a másolásvé-





delem kidolgozásakor úgy döntöttek, hogy az Apogee által forgalmazott játékoknál, melyek akkor még bőven egy CD terjedelem alatt voltak, feltolnak egy szép nagy zsíros ötszáz megabyte-os file-t, amelyet visszaellenőrzéskor a cd-n keres a játék, noha semmi szüksége rá. Gyakorlatilag a crackerek hihetetlen hamar rájöttek, mégis egy tucat játékuknál elsütötték még, ahelyett, hogy ejtették volna, és észszerűbb megoldást keresnek.

Micro Machines 2. Egy újabb klasszikus a DOS érából, immáron a Codemasters színeiben. A Micro Machines a mai 20+ korosztálynak bizton állíthatom, hogy értékes helyet foglal el a szívében. Jómagam is napokon át gyapáltam barátaimat és barátnőimet a konyhaasztalon, a fürdőkádban, a biliárdasztalon, kertben, ahol csak éppen kedvünk támadt egy jó kis hancúrozásra. Ha ez az előző mondat lenne a kiemelt cikkcsalogató, akkor biztos, hogy százával özönlenének a levelek Lilyékhez, hogy milyen szókimondó és szexközpontú rovatot engedélyeznek a GAMER hasábjain. Pedig erről szó sincs, Ti is tudjátok. Akkor legalábbis biztosan, ha játszottatok a Micro Machineszel. Tömény élvezet, tipikus party játék, rengeteg nevetéssel és még több elrepülő billentyűzetdarabbal, ami aztán sohasem kerül elő.

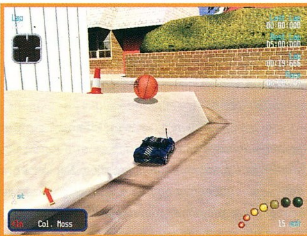
Egyszer annyira felbosszantott egy kissrác játékstílusa a flippergépes pályán, hogy fogtam a kezemhez legközelebb tartózkodó szép nagy vajszínű vaskos IBM egeret és belenyomtam a hasnyálmirigyébe. Többet nem is engedte át az anyukája játszani hozzánk, de annyi baj legyen, ma már nem bánom a dolgot, sőt, kifejezetten örülök neki. :)

A játék első részével nem sikerült összeakadnom, csak Sega rendszereken (PC-n nem is jelent meg), de már ott megtetszett változatossága és akkor még nagyszerűnek ható hanghatásaival. Amint megjelent a PC-s verzió, rohantam megszerezni. Azóta nincs is megállás, a minap próbálgattam újra elindítani, DosBox alatt ez is működik.



Ignition. Az örök favorit. Hihetetlenül jó játék, hosszú éveken át nyomultam egy barátommal (de csak vele) ezzel a játékkal, szerintem sokatok ismeri, vagy legalábbis próbálta már. A svéd UDS (Unique Development Studios) fejlesztette, akik azóta túl vannak már pár projekten, de igazából egyik sem volt akkora dobás, hogy nemzetközileg is ismertek legyenek. Az Ignition viszont páratlan volt. 10 pálya, 3DFX támogatás, szuper kisautók, üvöltés, pályaalapú dinamikus veszélyek, remek fizika, szép környezet... Ahh, 1 éve volt talán, hogy annyira jónak éreztük magunkat a játékban, hogy megnéztük a neten, hátha van valahol, eldugva, egy piciny Ignition fanclub. És volt. Megnéztük az eredményeket, majd elővettük a már besárgult a4-es lapot, melyen a legjobb időink szerepeltek a pályákra nézve és... és... és elhűlve tapasztaltunk, hogy van egy srác, (pontosabban 2), akik legalább 8-9 másodperccel jobb időket futottak, mint mi. Nem mertük elhinni, azt hittük valami kamu, úgyhogy letöltöttük a ghost car demóikat, amiben látszik, hogy hogyan mentek. Átkozom a pillanatot, ugyanis rá kellett döbbennünk, hogy van pár olyan extrém levágás, amit még mi sem vettünk észre 4 év alatt, hosszas gyakorlások és rengeteg játékbeli bug kihasználása közben. Azóta elő sem vettük a játékot, lázasan keressük a következő autóversenyt, amivel eltölthetünk ennyi időt, erőt és energiát nem kímélve. Mocskos németek, hát nem elrontották a szórakozásunkat? Tényleg úgy kenjük a mai napig az Ignitiont exeQT barátommal, mint Zsuzsika a grízes tésztát a falra... Ha nem próbáltátok még az Ignitiont, de felhőtlen kikapcsolódásra vágytok, ne habozzatok és szerezzétek meg. Még elvétve kapni Magyarországon is, abszolúte budget árban, 500 forint körül. Én legutoljára mondjuk csak Szlovákiában láttam egy Media Marktban a túrkálós dobozban (meg is vettem, pedig már van 4 példányom belőle :D), úgyhogy jól nézzetek körül.





Re-Volt. A GAMER egyik teljes játéka, a Re-Volt is jó pár kellemes perccel örvendeztette meg a szomszédjaimat. Ez már mai csirke, elsősorban azok számára nem ismert, akik nem tartják autóversenynek azokat a megmérettetéseket, melyen a résztvevők gépei alig haladnak gyorsabban 10 kilométer per óránál. Ugyanis a Re-Volt, mint úgyis kívülről fújjátok, rádió távirányítású kisautók között zajlik. A helyszínek között fellelhető minden, a játékasztaltól kezdve a kerten át, az utcáig, hajóig, bevásárlóközpontig minden. Változatos, vérre menő küzdelmeket vívott eddig minden ismerősöm, aki kipróbálta osztott képernyőn, de ez így is van rendjén. Jó látni, ahogy előbújik az állat az emberekből, ha versenyhelyzetbe kényszeríti őket. Kb. olyan a dolog, mikor Brazil, aki amúgy teljesen jámbor lélek, nyálát fröcsögtetve, két kezét ökölbe szorítva Warblade-ezik, üvöltve játszótársával, hogy miért vette fel előle a quad shotot...

A Re-Volt hát bekerül a történelemkönyvekbe, ha nem is bődületesen színes grafikája miatt, de legalább azért, mert az Acclaim egyetlen és legjobb próbálkozása volt autóversenyek terén. Köszönjük nekik!

Azt hiszem, elcsábulok és bedőlök hatalmas ágyamba, és magamra húzom a takarót. Reggel majd ébreszt az óra, mehetek dolgozni. Örüljetek, hogy még otthon heverhettek, becsüljétek meg, és a kedvemért forduljatok át a másik oldalatokra is egy kicsit. Nem kell sietni, pihenjetek sokat, lassan úgyis itt az iskola, ahol megint satuban lesz mindenki feje, hogy jó jegyeket vigyenek haza. Igyatok sok szörpit és pusziljatok minél több hasat, no és persze játsszatok, amennyi jólesik. Következő hónapban nem lesz sem Kókuszos rovat, sem Játéklexikon (legalábbis én nem fogom tudni megírni, mert nyaralni fogok), de hamarosan visszatérek, addig viselkedjetek jól.

Csók!

-=Flatline=-



Üdv! Ez az idei kilencedik kiadás, bizony. Azért megvannak az előnyei a szeptembernek, bármilyen nehéz is meglátni őket ilyenkor. Én például nyáron rá sem tudok nézni a játékmagazinokra, de abban a pillanatban, hogy beköszönt az ősz, bevásárolok a konkurenciából. Ezt persze nektek hivatalból nem ajánlhatom, csak arra akartam célozni, hogy minden bizonnyal szívesebben olvassátok ezeket a sorokat, ha a saját okosodásotok elől veszi el az időt, nem pedig a nyári henyélésből (a dolgozóktól elnézést kérek). S ráadásul, ha már mindenképp itt lyukadtatok ki, most van is miért olvasni – álljon itt egy címben összefoglalva a hónap lényege: DOOM3!

MULTISHOT

DOOM3 modkörkép

Az örökkévalóság óta várt játék, ha nem is Weltwunder, arra rászolgált, hogy e havi abszolút fókusztémánkká váljon. Persze nem állítottuk volna a Multishotnak is középpontjába, ha nem hemzsegnének már hónapok óta modok tucatjainak a tervei neve körül. Sőt, mit tervek! Alig pár nappal a megjelenés után már felbukkantak a neten multiplayert érintő kisebb ügyeskedések (UT-sok ezeket mutátornak mondanák). Vannak még, akik, jöjjön Unreal, jöjjön Source, CryEngine és még megannyi kisebb tagja a dömpingnek, nem hajlandók tágítani az id 10 éve egyazon elme által alkotott, távolról felismerhető, biztos rendszerei mellől. Most, hogy végre kézben a legújabb darab, lássuk hát, ki mit szeretne kezdeni, illetve ki mit kezd vele.

Hell on Earth

www.vigilantgamer.com • Ez után a beszédes cím után sokatoknak valószínűleg nincs is szüksége további információra. Akiknek esetleg nem beszél, azok kedvéért hadd elevenítsük fel: a Hell on Earth a Doom II alcíme. A Vigilant Gamer lebeszélte az id-vel, hogy puszta szeretetből átírhassa az eredeti jeleneteket az új engine-re, az id által használt teljes fejlesztői készlettel rendelkezve. Igazán érdekes ízt ad a hírnek, hogy a Vigilant bizony nem tipikus amatőr, elsőmodos brigád, hanem profi játékfejlesztő stúdió, amelynek eddig egy teljes árú stratégiai játék, egy Quest for Glory-újrafeldolgozás és jelenleg a tárgyalton kívül hat futó cím fűződik a nevéhez.



Co-op 3

coop.doom3maps.de • Ez a cím sem indokol különösebb fejtegetést. Egy már most kizárólag Doomra specializálódott, korábban külön dolgozó modderekből, pályatervezőkből összeállt csapat augusztus elején elhatározta, hogy lehetővé teszi a kooperatív játékot a Doom 3 szóló pályáin. Roppant humánus kezdeményezés – igaz, a nagy processzorigény miatt a játékosok maximális létszáma így is csak kettőig emelkedik, a Marsi bázison már az is felére csökkenti a szívinfarktus-veszélyt, ha van egyvalaki, aki figyel hátrafelé.

Az ígéretek szerint a csapat új, kifejezetten több emberre tervezett fegyverekért és a megnőtt tűzerőhöz méltó szörnyekért is vállalja a felelősséget, de ami a legszebb, hogy az alap módosításán túl készít saját pályákat, melyen már kettőnél több ember borzonghat kooperatívan.

Doom 3 Bloopers

zenbuzz.org • Ebben az esetben már van mit magyarázni. Nem emlékszem, hogy láttam volna valaha hasonló ötletet, de a Doom 3 non-stop halálhörgései után megértem, hogy valakinek megfordult a fejében. A Bloopers a scriptek átírásával, az AI módosításával, új alakok bevezetésével, módosított hangok, elfuserált pályarészletek segítségével arra készül, hogy komédiát csináljon a Doomból. Megeshet majd, hogy a szörnyek elfelejtik az útvonalukat, és tanácstalanul vakarják a fejüket egy ajtónál, netán ordibálva rohannak, vagy énekelve szökdécselnek el melletted. A létfontosságú mondandója közepén tartó tudós egyszer csak a képedbe röhög, vagy szétlapítja egy tetőről ráeső doboz. A pokol koromsötét vermében valaki kotkodácsolni, meg gágogni kezd, vagy egyszerűen csak felkapcsolja a villanyt. Idétlenség? Naná! De egy efféle zombis-démonos-véres-poklos játékkal szemben azt hiszem, ez tökéletes



Mod-papa

A Doom nem csupán az fps-ek népszerűségének megalapozója, az agyvelő-trancsírozós játékok atyja, második részével a többjátékos mészárlás őse – bár e rovatban már csak ezért is érdemes ezen az ünnepi alkalmon megemelni előtte a kalapunkat –, hanem az első olyan shooter, melyhez, hála könnyen feltúrható felépítésének, modifikációk készültek. Ráadásul nem is az egyszerűbb fajta, itt-ott átírva enyhén eltérő modkezdemények jellemezték, hanem az olyan gyökeresen új formába öntő átalakítások, amelyeket itt általában TC-nek (total conversion) hívunk. Részben ezeknek a kizárólag játékszeretetből táplálkozó, non-profit alkotásoknak volt köszönhető, hogy rengetegen kezdtek fantáziát látni az id enginejének önálló termékhez történő megvásárlásában, ami aztán egy, feltehetőleg a játékok létezéséig kitartó, az egész piacra jellemző tendenciát vont maga után. Ugyeugye, hova nyúlik a rajongói elszántság!

hozzáállás. Így is megesett, hogy együtt röhögtem dr. Betrugerrel valamelyik gonosz kis csínytette láttán, de már alig várom, hogy Zenbuzzék fokozzák a mulatságot. A mod két fázisban készül. Az első, felületi változásokat tartalmazót legkésőbb szeptember 30-ra várhatjuk.

Doom 3 Fortress

www.planetdoom.com/d3f • Na, ez az, ami első pillantásra megmelengeti a szívemet. Team Fortress teljes Doom 3 köntösben. Ha sikerül előbb kihozniuk, mint ahogy a Valve összeszedi magát, és kinyög valamit Source-ra (az eddigiek fényében annyira nem kell iparkodniuk), új jelentést adhatnak a lassan 8 éve, Quake alá megjelent legendának – ahogy '99 tavaszán a Half-Life verzió (TF Classic) adott. Hogy mi a Team Fortress, arról most – ismét, sokadszorra – részletesen nincs helyünk írni, az osztályalapú taktikai csapatjáték definíció talán azokban is feleleveníti legalább információk emlékét, akikben tényleg teljes a homály e téren (ki tudja – megeshet, hogy Sims-rajongók tévednek a Multishotba). Kiindulási pontként az őst használják, mely jelenleg 2.9-es verziójánál tart. Tervük kiterjed az összes kaszt, fegyver importálására, sőt, a saját terveken túl az eredeti, kultikussá kövült pályákat (milyen szép szófordulat) is át akarják formálni hi-poly, nyálkás, plasztik doomcsodákká. A Quake és a Doom 3 engine távolságmegjelenítő képessége szerencsére még csak nem is tér el olyan mértékben, hogy az játszhatatlan sebességet eredményezne az új motoron. Mit lehetne még hozzáfűzni? Sok szerencsét!

Dragon Ball Doom • utenti.lycos.it/dragonballd

onballd • Nekem nem adatott meg, hogy értsem, miért, de mindegyik népszerűbb fps-hez készül legalább egy Dragon Ball mod. A Doom III-hoz jelenleg már kettő is – ebből a tömegből ez rí ki a legfeltűnőbben. A single player kampány végig kívánja vezetni a Dragon Ball Z teljes történetét, ami – tekintve, hogy emlékeim szerint 100 fölött járt a részek száma – szép vállalás (igaz, 100-ból 30-ban csak ordítottak, úgyhogy annyira talán mégsem). Ami persze minket



most igazán kellene, hogy érdekeljen, az a multi. Párbaj, csapat-csapat, mindenki mindenki ellen – ugyanaz, amit a Doom 3 alapállapotban nyújt. Talán számíthatunk valamilyen különleges szabályra, sárkánygömb-gyűjtögetésre (valahogy csak kihasználják a DB zseniális dramaturgiáját, amelyben mikor sikerült a hét gömböt összegyűjteni, s egyet kívánhattak, mindig azt kérték, hogy a gyűjtésbe belehaltak feltámadjanak), de igazából nem a mit, hanem a hogyan a lényeg. Ilyen minőségű látvány mellett anime rajongók még nem tobzódhattak az állkapocs-lerúgásokban, a kámehámében, s azt hiszem, a Doom III engine jellege kifejezetten passzol a rajzfilm által előirányzott stílushoz. Meglátjuk vagy nem, ki-ki maga tudja, először és utoljára foglalkoztunk Dragon Ball moddal, de ezen a szinten azért érdemes volt – most már legalább a laikusok is tudják, hogy ilyen bizony létezik (létezett és létezni fog).

Operation: Takedown

www.optd-mod.net • És végül az aktuális antiterroristás realmod – jellemzően az egyik legkomolyabban vett projekt. A fejlesztők teljesen más, minden eddig tapasztaltnál realisztikusabb élményt ígérnek, s erre a Doom 3 tény, hogy megadja nekik az esélyt. A játék legmeghökkentőbb része, az árnyékok-fények viszonyának kezelése jó kézbe kerülve valóban lehetővé teszi a sötét zugtól sötét zugig surranó, s csak a megfelelő pillanatban lecsapó, igazi kommandós harcmodort. A pixelenkénti találatszámolás pedig eddig nem látott módon nehezíti meg a cél eltalálását – de a magát Troian Interactive-nak hívó brigád is rásegít még azzal, hogy mindenféle természetellenes elemet, célkeresztet, HUD-ot eltüntet a képről, mondván, az igazi különleges alakulatokat sem segíti ilyesmi.

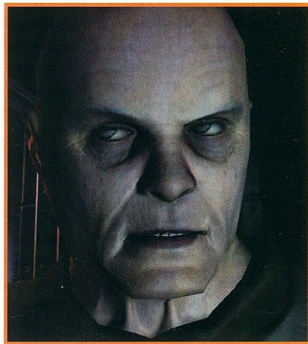
Láttunk már hasonlóan szélsőséges valóságra törekvést a Q3-as True Combatban és az UT-s Red Orchestrában is – tényleg teljesen áthangolja az élményt, ha le is szűkíti a fogyasztói kört. Biztosnak látszik, hogy az Op Takedown az egyik legkeményebb valósharc-szimulátorként fog bemutatkozni – s először kizárólag single player módban (a Doom 3 TC-kre, ahogy magára a Doom 3-ra is, jellemző a szóló-orientáltság). A 11 küldetés, egyenként akár három pályával, megfejelve a döntéseink függvényében többféleképpen is alakulni képes eseményekkel, hosszú, tartalmas feladatnak ígérkezik – s ha elégedetten teljesítjük, csak akkor készül mellé először kooperatív, majd később teljesen több szereplőre tervezett mód.

És ami már közkézen forog...

Egyelőre nem több apró trükközgetésnél, de néhány nap után alaptalan is lenne többet várnunk. Ezek az egy megát szinte együtt meg nem haladó csöppségek leggyakrabban a multiplayerbe hoznak olyan változásokat, melyekre a játék lehetőséget nyújt, az id-nek viszont nem fért bele a képbe. A **Chainsaw Only MP minimod** például láncfűrészes állatkodássá változtatja az egyébként nagyon is technikás deathmatch-eket – megéri kipróbálni, gondolom, mindenki képes képet alkotni a hangulatáról. A kizárólag ökölharcot engedélyező **Fight Club** már kevésbé élvezetes, ellenben a **RocketDM** ismét alkalmas a két komoly meccs közt gyakran fellépő őrületigény kiszolgálására. Akadnak aztán olyan módosítások, melyek beérik a doom3.cfg technikai paramétereinek módosításával. Az **Ultra-Extreme Quality Mod** igyekszik kihozni az engine-ből mindent, amit belepréseltek, csak a mai gépparkot látva nem gondolták célszerűnek, hogy beállíthatóvá tegyék – ugyanebből az okból kifolyólag legfeljebb oktató célú diavetítés érdekében érdemes használni. Bár mit lehet tudni... nem láttam X800-on. Meglepő módon olyan is akadt, aki a Doom 3-ban fröcsögő vér mennyiségét nem találta elégségesnek, s készített egy **Gore Patch**-et. Én azért szeretem látni a pályát, de nyerjen csak kielégítést mindenki ízlése! Mire a lap megjelenik, gondolom, megsokszorozódik ezeknek az apró buherátoroknak a száma – LaWMaN remélhetőleg felteszi, amit csak lehet, de ha továbbiakra vágysz, legkényelmesebb a doom3.planet-multiplayer.de oldal Mod News részlege alól letölteni. Ugyan német, de a rokonszenves darabok fellelése az angolul vagy csak magyarul tudóknak sem okozhat gondot. Ez a legegységesebb, legátláthatóbb Doom 3 mod adatbázis, amelyet eddig láttam – ebben a témában a német oldalak amúgy is magasan verik az angol nyelvűeket. Jó válogatást!

A következő rész tartalmából

Ez után a könnyed kis szemezgetés után az egyensúly fenntartása végett kőkemény teszteket szeretnék ígérni, de egyelőre nincs konkrét jelöltem. Remélhetőleg, ha más nem, hát ismét az UT platform felmutat valami bevizsgálásra érdemeset. Addig is, lelki erőt a szeptemberhez! **Lucas Z**

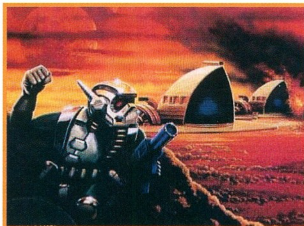


JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Legjobb RTS-ek

Puszilom a hasatokat drága bogárszálaim! Hogy mire ez a nagy öröm? Na vajh, hiszen megint puszilkodunk, ahogy szoktuk. Rendhagyó módon éppenséggel nem a leghentesebb főmonszter aprításokról lesz szó, ahogy annak elvileg lennie kellett volna kronologikus GAMER-i törvények szerint, hanem a nemrégiben közvélemény-kutatott leges-legjobb RTS-ek szavazási eredményéről fogok szónokolni. Bezony, eljött az ideje, hogy ne csak a GAMER szerkesztői mondják meg a nagyon tutit, hanem Ti is. Most, hogy öszszejött megfelelő mennyiségű levélke, nekiálltam és kiszortíroztam a dolgot, ezzel is szép kupacokba gyűjtve a szavazatokat. Sokan egész oldalakat írtatok kedvencetekről, melyet nem áll módomban leközölni, noha nagyon szívesen tenném, mert akkor alig kéne írnom, elég lenne bemásolni a cuclit és kész. Jöhet a ropi? Készítsétek elő a kovi ubit, indul a mandula.

Többfajta stratégiai játék van. Vannak a középkori elefántosak, vannak a robotos-űrlényes harcosak, vannak a mai korban játszódó atomrakétásak, sőt, futurisztikus technológiai színvonalon leledző fotonágyús is akad, no és persze nem hagyhatom ki a nyálas-zöldes-váladékos orkfogas-elfes területet sem. Majdnem mindent lefedtek már a játékfejlesztő cégek az elmúlt tíz évben (körülbelül akkortájt indult a robbanásszerű növekedése a stílusjegynek), legalább annyi lopással és ismétléssel, mint az FPS ágon történő események. Gondoljatok csak a vietnámi FPS-ekre, vagy a második világháborúsokra. Kapásból fel tud sorolni még egy mezei játékos is vagy 5 darabot mindkettőből, ha nem többet. Ez az arány az RTS-ekre is jellemző, de most nem feladatom azt kutatni, hogy kinek éri meg mások által már elkövetett környezetbe helyezni egy játékot.

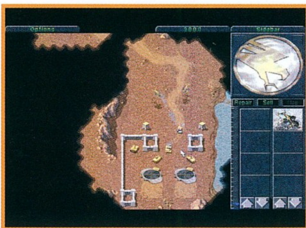


A leveleitekben dögivel érkeztek régi és újabb játékok egyaránt, örültem neki, hogy sokan a régmúlt évek csemegéi közül szemezgettetek, mondván a gyökerek a felelősek egy stílus fejlődéséért. Most már tényleg eljött az ideje, hogy egyelőre sorrend nélkül, de megismerkedjetek a résztvevőkkel.

Dune 2 - Westwood Studios 1993

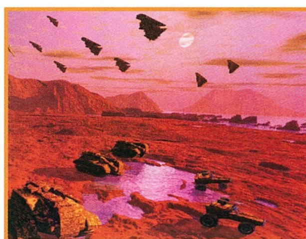
Frank Herbert Dűnéje örök klasszikussá vált az évek során, így a sors kegye, hogy a számítógépes játékok terén is mérföldkőként emelkedik ki ama útból, melynek a játékipar még mindig csak az elején jár, és az örökkévalóságba vezet. A Westwood Studios Mocsy egyik kedvenc fejlesztőgárdája, a neve egybeforrt a kilencvenes években a minőségi kalandjátékokkal. A Dune első része is kaland volt, teljesen váratlanul ért mindenkit, hogy a második rész egy még gyerekcipőben járó műfaj első komolyabb próbálkozásaként látott napvilágot. Érdekes, hogy minden különösebb várakozás nélkül robbant be a köztudatba, rengeteg játékost a képernyők elé szögezve. Szerencsés párosítás volt a nagyszerű univerzum (A WarCraft 1-el ellentétben a Dune világa emészthetőbb és érdekesebb volt, mint az emberek és orkok párharca) és a 3, abszolúte nem egyforma egységekkel rendelkező fajai. Hosszú éveken át, a sorozatosan megjelenő RTS-ek csak utánozni voltak képesek a Dune 2-t, önálló ötletek és komolyabb sikerek nélkül. Az Atredies - Ordos - Harkonnen ház harca párosult a valós idejű stratégiai játékok előszelével. A Battle Isle és a Panz-

er sorozat hexakockás körökre osztott játékmenete egy pillanat alatt unalmas és lassú lett, minden játékost a gyorsabb reakciókra és a kevesebb gondolkodásra ösztönözve.



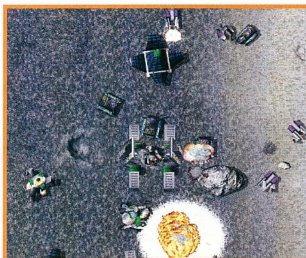
Command & Conquer - 1995

Érdekes, hogy a Westwood, amíg nem kezdett el a Star Wars játékokkal és azok félgagyi kivitelezésével foglalkozni, jó játékokat készített. Az Electronic Arts berkeiben (EA Pacificként) már csak egy szürke fejlesztőcsapat a sok közül, nem úgy, mint fénykorukban. Ha bárki megreformálhatta az RTS műfajt, az csak a Westwood lehetett, saját alapjait fejlesztve. Nem a Dűne érát erősítették, hanem kitalháltak egy teljesen új világot, a fűszer helyett egy teljesen más típusú erőforrás-managementre alapozott környezetet. A Tiberium szállóigévé vált és védjeggyé, a maga nemében. Ki ne emlékezne a zöld kristályocskákra, melyeket a betakarítógépek szorgosan szedegettek. Amikor először megláttam a Dune 2-höz képesti grafikai minőségugrást a C&C-ben, padlót fogtam kőkeményen. Már animálva voltak az egységek, nem pedig 45 fokonként megrajzolt (ha fordult az egység, csak a felvillanó következő fordulási fázist lehetett látni még a Dune 2-ben) pixelhalmazok. Füstöltek a járművek és a hihetetlen nagynak tűnő 320x200-as felbontás mindenkit levett a lábáról. Nem tudom a Westwood miért félt tőle, hogy nem lesz sikeres a játék, mikor mind a hangok, zenék, videók minősége tökéletes volt (az interaktív full motion videós játékélmény netovábbja volt), nem is beszélve a remekbeszabott multiplayer játékmódról. Az első eset volt, hogy milliók játszottak világszerte helyi hálózatban egy RTS játékot. A Guiness rekordok könyve szerint a C&C első részéből adták el a világon a legtöbbet, túl vannak a bűvös tízmilliós példányszámon. Nem kis teljesítmény, jó pár lakókocsit lehetne vásárolni abból. A Command & Conquer: Tiberian Dawn Gold című kiegészítés Windows alá készült, teljesen ugyanaz volt, mint az alap C&C, csak éppen SVGA felbontásban üzemelt, ami óriási előny volt a multis játékosok számára abban az esetben, ha VGA módban nyomuló ellenfél ellen játszottak. Éppenséggel négyszer akkora területet láthatott be a szerencsés játékos. Kár, hogy hihetetlen ritka volt ez a változat, máig nem sikerült beszereznem, pedig próbálkozom erősen. A C&C dobozának hátoldalán kisebb csalásra lehetett figyelmes a szemfüles player, ugyanis a szkrínshotok a béta változatból kerültek oda, ami még jobban nézett ki, mint a végleges változat. A mai napig nem értem, hogy miért nem a technológiailag és grafikailag is kicsit jobb változat került aranylemezre. A Westwood telefonos kislányai viszont biztos, hogy még ma is emlegetik az uninstaller készítőjét a programozó csapatból. Hogy miért? Szegény csóva úgy írta meg a Windowsos telepítőt, hogy eltávolítás esetén keressen meg minden COMMAND kezdetű file-t és könyvtárat és törölje. Ez igencsak érzékenyen érintette a Windowsokat, mivel a command.com-ra a gép indulásakor még bőven szükség volt azokban az időkben. :)



Total Annihilation - 1997

Azt már most megsúghatom, hogy az első három helyezettben benne szerepel a Total Annihilation, csak még az maradjon titok, hogy melyik pozícióban. A Cavedog Entertainment beletenyerelt a szalonnás pizzába, mikor úgy gondolták, hogy 1997-ben már többre van szükség, mint amit addig bármelyik RTS játék nyújtott. Végtelen egységszámot ígértek, dinamikus térképeket, és teljesen 3d modellezett egységeket. Büntető zenével és egész emészthető sztorival nyomták ki a boltok polcaira, mégsem lett akkora siker, első körben persze. A Core és az Arm harca nagyon hasonlít a C&C-ben elhíresült GDI és NOD ellentétre, ez nem is kétséges. Ellenben a játékmenetben a fejlesztők olyan mértékű pozitív változásokat vittek véghez, hogy nem csoda, még ma, 2004-ben is sorra jönnek ki olyan RTS-ek, melyek csak most vesznek át létfontosságú elemeket a TA-ból. A "hős" rendszer a Commandereken alapult, akikre egészen a csaták végéig vigyázni kellett, mint az egyetlen százasra a játékteremben. Ron Gilbert neve fémjelezte (Monkey Island sorozat első két epizódja) a céget, ő volt az egyik programozó. 1997-ben jelent meg, szeptember 27-én, 3 nyelven, 14 országban, több mint 250000 példányt szállítva a boltoknak összesen. Számos díjat nyertek azóta, ami még fontosabb, az pedig az, hogy pár kiegészítő is megjelent hozzá, no és persze a Total Annihilation Kingdoms is. Évekkel megelőzte a korát, olyan parancsokat lehetett kiadni az egységeknek, melyet még ma sem látok sehol. A gépi erőforrás fejlődését is dinamikusan követte a játék, egyre nagyobb felbontásokba lehetett kapcsolni, ahogy több memória és erősebb processzor került a gépekbe, egyre több egységet lehetett gyártani, stb. A Total Annihilation nem arról szólt, amiről egy mai RTS, hogy legyárt 12 tápos hajót valaki és lenyomja vele az ellenfelet, megerőszakolva (rape) a bázisát. A TA-ban, ha az egységek megkapták az offenzíva parancsot, nem látszott más, csak az, hogy egy szürke páncéloshad FAL elindul az ellenfél felé és a sok száz egység egyszerre kezd el harcolni, totális káoszt és pusztítást végezve. Egy atom? Egy biofegyver? Ez kérem nem a Generals, itt nem elég egy atom, sokkal inkább TIZENÖT atomrakéta a jó, amit sorozatban lehet küldeni az ellenfélre, nehogy jól érezze magát egy pillanatra is. Hihetetlen sok egység volt a játékban, talán kicsit túl sok is, de szerintem pont ez a fícsör adta a legnagyobb összetettséget és taktikai pozíciót a játéknak. Fergeteges játék a Total Annihilation, örülök, hogy nem csak én gondolom így, hanem jó páran nyúzzátok még ma is. Rebesgetik, hogy Chris Taylor esetleg suttyomban kódolgatja a következő generációs Total Annihilationt, de ez egyelőre megerősítetlen pletyka csupán. Meglátjuk mi lesz, én minden nap megeszek egy szelet csokit a sikerük érdekében, tegyétek Ti is ezt.



Lassan közeleg az oldal alja, legközelebb csak egy kisebb pihenő után találkozunk (mint olvashatjátok a másik rovat végén is), addig legyetek jók és olvassatok sokat. Ne feledjétek, addig érdemes játszanotok régi játékokkal, míg nem jár el felettük az idő annyira, hogy már rá sem tudnátok nézni, annyira csúnyának tartanátok. Illik ismerni a kezdeteket, nem csak a Rise of Nationstől kezdve létezik RTS. Puszi nektek és szörpitenger!

-=Flatline=-

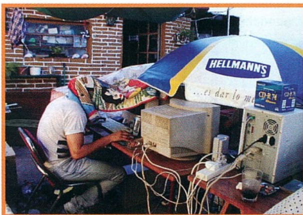
KÖZÖS ÜLÉS

Még nem a személyes élmények

Sziasztok tündérbogárszálaim! Jó, tudom, megint nagyon személyeskedek, de nem tehetek róla, a napfény mindig ilyen hatással van rám. Az még csak dob a helyzeten, hogy megint NEKTEK (csupa nagybetűvel) írhatok, és itt ülhetek a szerkesztőségben, Brazil, Lily és Mocsy társaságában. Gyakorlatilag mindenki más otthon alszik, úgyhogy megpróbálunk nem arra gondolni, hogy megint mi vagyunk azok, akik a legnagyobbat szivolázzák. Neki is állok inkább a mostani eresztésnek, nem muszáj hátradőlnötök, mert már alig pár mondat van csak hátra az oldal aljáig.

Elmúlik lassan a nyár, úgyhogy már legalább 3-4 komolyabb saját magatok szervezte LAN-partin vagytok túl, tehát gyakorlatilag szükségtelen tovább ecsetelnem, hogy mire is van szükségetek a totális örömködéshez és a maradandó élményekhez. Az utóbbi időben megsokasodtak a levelek, melyben azt kéritek, hogy sokkal több személyes játékélményt írjak a rovatba. Ez még ezúttal sem fog teljesülni, de legközelebbre ígérem, megpróbálok összeszedni pár érdekesebb pillanatot (esetleg Teamspeak felvétellel együtt), de nehéz dolgom lesz, mert azt alá kell írnotok, hogy irtó nehéz mosolyt csalni azoknak az arcára, akik nem voltak jelen az adott pillanatban. Mindenesetre megpróbálom, türelem.

Nálunk gyakran előfordul, hogy mire végre összecuccolunk, (legalább ez rutinból megy már, lévén a hálózatépítéssel már nem kell foglalkoznunk) elkezdődik a vita, hogy ki mivel is akar játszani. Nem egy partit töltöttünk el úgy, hogy mindenki nekiállt single



playerezni, valami aktuális stuffal éppen. Emlékszem, az Undyingot egymásnak háttal, folyton kb. egy időben megijedve nyomtuk úgy, hogy egy büdös szó sem esett hálózati csomagok érintkezéséről azon a partin, legfeljebb a legújabb kislányos-bácsis képek másolgatása végett.

Ha előre sikerül tisztázni, hogy az adott hétvégi összeröffenés éppen Generals, Alien versus Predator 2, Unreal Tournament, CS, Quake 3, vagy bármi lesz, legalább biztos lehet a szervezőgárda benne, hogy csak azok jönnek el, akik valóban szeretik is az épp tolandó gammákat. Az a legrosszabb, mikor ott van a géped, ott vannak a barátaid, és muszáj Colin McRae-t játszanod, mikor sokkal jobban szeretnél WarCraft 3-azni. Akkor már inkább az alvás.

No, de a hónap LAN rovata nem lenne teljes a havi sláger, a Doom 3 nélkül. Beleugrom hát egy picit, hegyezzétek fületeket ízibe.

Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit, nem lett az igazi. Eleinte, az első külső áldásos patch megjelenéséig csak 4 ember élvezhette az egymás irtását körüllengő feelinget, azonban a 32 playerre feltornászó ragtapasz beizzítása után úgy döntöttem, nekünk is ki kell próbálnunk, hátha körüllengi a régi Doom érzet. Hát nagyon nem. Először is még legalább fél év kell, mire mindenkinek megfelelő gépe lesz ahhoz, hogy komolyabb framderop nélkül lőhessen le valakit egy kissé nagyobb teremben (mondjuk a The Edge remake mapje elég jó lett, de még így sem az igazi, nem úgy, mint az eredeti...) úgy, hogy mondjuk 5 másik játékos is nézi őket.

Szó se róla, a játékmenet pörgős, de hiányoznak a pontlövő fegyverek, nincs területre ható fegyver (csak a gránát) és a pályatervezés sem lehet annyira változatos, mint mondjuk bármelyik más az utóbbi 4 évben megjelent FPS-ben. (Víz sincs, sőt, ahogy Szaby mondta a Doom 3 cikkben, a folyadékmodellezés teljes hiánya a Doom 3 motorban itt is érvényesül...)

Rohantunk, mint a hasmenéses kissrácok össze-vissza, lőttünk mindent, ami megmozdult, de nehézkesen jutottunk el arra a szintre, hogy felkiáltsunk örömünkben, hogy: "BAZZ MEKKORA VOLT, LÁTTAD? MILYET LŐTTEM MÁR!!!"

Sajnos teljesen lapos a játékmenet, nem fincsi a fegyverbalansz, csúnyák a modellek, meg minden. Ha jó többjátékos élményt akartok, akkor messze kerüljétek a Doom 3-at, legalábbis jó ideig. Vége egy korszaknak, már rég elindult egy következő, amibe nem illik bele a Doom átgondolatlan megközelítése.

-=Flatline=-





WORLD OF WARCRAFT

Napló

Sosem vágytam arra, hogy troll legyek. Valahogy ez a létforma mindig idegen és visszataszító volt számomra, bár Norrath földjén több, ehhez a néphez tartozó barátot is sikerült szereznem. A gonosz fajok megformálása egészen különös élmény, számomra komoly kihívás, amivel először a Lineage II bétában szembesültem, bár ork harcosnőm, Szuna sosem képviselhette méltón a benne megbúvó káoszt, hisz korán elszakadtunk egymástól...

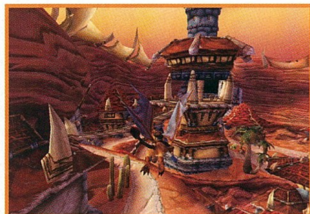
Tíz éve szerettem bele Azeroth világába, és különös módon a stratégiai hadszíntéren mindig is a Horda erőit kedveltem inkább. Bizonyára ezért volt természetes, hogy a béta 3-ban indult PvP szerveren nem a Szövetség oldalán lépek majd színre. Szuna emlékének tisztelegve nem orkot indítottam, hanem trollt, karakterosztályként pedig mindenképpen valami nekem idegenre vágytam, így hunter hiányában a sámánra esett a választásom. Persze olvasmányaimnak köszönhetően a káosz erőinek sámánjai nem voltak teljesen idegenek számomra, mégis különös kihívást éreztem bennük, hisz míg Saille saját, álmodozó, természetimádó, világot átölelni vágyó, szeretetteljes lelkem megtestesülése, addig egy troll nő képviseli számomra a viszolyogtató dolgok jelentős részét...

Legalábbis nemrég még így gondoltam, ám amióta Moongazer "megszületett", és mindennapjaim részévé vált, úgy vélem, minden létformában megtalálhatjuk az utunkat, amelyikben tanulhatunk és kiteljesedhetünk, bár cseppet sem mindegy, hogy az ösvény a jóság vagy a gonosz felé vezet... Ám e két fogalom is mindig viszonylagos, nem igaz?! ;)



A trollok szülőfalujának meleg, vörös színe, a hegyoldalba vájt barlangban gyújtott tüzek egészen otthonos hangulatot kölcsönöznek a kopár, vad tájnak. A Próbák völgyében (Valley of Trials) néhány egyszerű feladat vár az újakra - vaddisznók, skorpiók gyilkolása, üzenetek hordása stb. Kezdővarázslatként gyógyítást és támadást kapunk, ám hamarosan elbűvölhetjük fegyverünket növelve ezzel a közelharcban kiosztott sebzéseinket. A faluban Canaga (szintén troll sámán) küldetéseit teljesítve indulhatunk el e különös, mágikus úton, és a tőle kapott sapta elfogyasztása teszi lehetővé azt, hogy megláthassuk a titkos ösvény végén lévő elementált. Canaga az innen szerzett kvarcból készíti majd el az első totemet, mellyel már használhatjuk a földi energiákat. Hetes szinten már a földtotemek segítségével, kőbőrrel segíthettem csapattársaimat, és lassíthattam a menekülő ellenfelek futását is. Ezen a szinten merészkedtem az első Szövetséges támadás közelébe is, eddig féken tartottam a kíváncsiságomat, pedig kisebb-nagyobb felderítő csapatok rendszeresen betörtek a Horda területére. Sajnos nem sokat tudtam segíteni a nálam jóval magasabb szintű társaimnak, mert a vízben rejtőző támadók a varázstudókat likvidálták először, és nekem elég volt egyetlen jól irányzott lövés is... Az ork-troll védők azonban hamar felszámolták a maroknyi ember-gnóm-éjelf csapatot, akik végül feladták, és visszamenekültek saját területükre. A szerveződő ellentámadásban sajnos nem vehettem még részt, de megfogadtam, igyekszem felnőni, hogy népünk hasznos tagjaként segíthessem a Horda hódításait...

Lily





Arthur király

Eredeti cím: King Arthur – amerikai, 2004. **Rendezte:** Antoine Fuqua **Írta:** David Franzoni **Szereplők:** Clive Owen, Keira Knightley, Stellan Skarsg?rd, Stephen Dillane, Ray Winstone, Hugh Dancy, Til Schweiger, Ioan Gruffudd **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. szeptember 2.

A legenda mögött. Bizonyára nem kell a történelemkönyveket elóásni ahhoz, hogy beugorjon Arthur király neve és az őt övező legenda. A valós alapokon nyugvó mondakört számtalan filmkészítő választotta eleddig témájául, melyek közül a leghíresebb talán John Boorman 1981-ben forgatott, nagyszabású Excaliburja – de említhettük volna az 1967-es Camelotot és természetesen a kultikus Gyalog-galoppot is, mely hamisítatlan Monty Python humorral figurázza ki a történetet. E feldolgozások során a királyt a világ legnagyobb sztárjai kelthették életre, kezdve Mel Ferrertől Richard Harrisen át egészen Sean Conneryig. A 2004-es adaptáció készítőinek éppen ezért szembesülniük kellett azzal, hogy filmjük akaratlanul is összehasonlításra kerül a korábbi klasszikusokkal, így hát egészen más utat választottak: a legendát latba vetve azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a valós történelmi tényeket alapul véve (persze némileg azért kiszínezve) készítik el az Arthur királyt.



A film legújabb kutatásokra épülő története szerint Arthur nem volt más, mint Lucius Artorius Castus, az állandó támadásoknak köszönhetően lassan hatalmát vesztő Római Birodalom legészakibb védvonalának őrzésére kirendelt sereg vezére. A férfi egyedüli vágya, hogy szolgálatát letöltve katonáival együtt végre hazatérhessen. Az utolsónak szánt küldetés után azonban nem kis megrökönyödésére egy újabb megbízatást kap: családjával együtt ki kell menteniük egy Marius nevű római nemest, mielőtt a szászok kezére kerülnének. A kegyetlen Cerdic vezette szász sereg azonban folyamatosan a nyomukban lohol, és még akkor sem érezhetik magukat biztonságban, mikor délnek, Hadrianus falai felé indulnak. Arthurékat jelentősen lassítja az a néhány megmentett asszony és gyerek, akiket az útra magukkal visznek. Az időközben hozzájuk csatlakozó Guinevra arról próbálja meggyőzni a leendő királyt, hogy a menekülés helyett nézzen szembe üldözőivel, máskülönben a szászok mindenkit lemészárolnak, akik csak az útjukba kerülnek. Arthur számára a Badon-hegyen folytatott véres összecsapás során jön el a pillanat, amikor rádöbben arra, hogy itt sokkal több forog kockán, mint saját és katonái élete.

Az alkotógárda. Az általában sosem tévedő Jerry Bruckheimer producer tavalyi sikere, A Karib-tenger kalózai – A Fekete Gyöngy átka után ezúttal merész döntésre szánta el magát: míg akkor a kalózfilmek zsánerét próbálta tetszhalott állapotából feléleszteni (sikerrel), addig most a középkori kalandokba igyekezett életet lehelni. Abba a műfajba, mely a Robin Hood, a tolvajok fejedelme óta nem könyvelhetett el valamirevaló sikert (még Mel Gibson Oscar-esővel jutalmazott Rettenthetetlene is mindössze 75 millió dollárt fialt az Államokban). Bruckheimer azonban olyan blockbusterekkel a háta mögött, mint a Flashdance, a Beverly Hills-i zsaru, a Bad Boys 1-2., A szikla vagy a Pearl Harbor – Égi háború, most igazán

King Arthur: Pendragon Chronicles

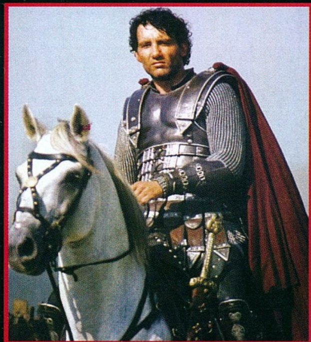
Ugyan a konzolokra megjelenő akciójáték nem érkezik PC-re, az egyazon mondakörben játszódó, ám az Arthur-mozi licencével nem rendelkező King Arthur: Pendragon Chronicles címre keresztelt RTS talán kárpótolhat érte. A Spore Games és a Game Consulting jelenleg még kiadó nélkül álló, várhatóan jövőre elkészülő projektje a filmmel ellentétben a legendára koncentrálva számtalan misztikus lényt vonultat fel, és nem nélkülöz majd némi RPG-elemet sem.





nagy kockázatot vállalt. A film 120 millió dolláros költségvetése ellenére egyetlen nagy sztárt sem vonultat fel, rendezője pedig Antoine Fuqua, aki olyan kisebb költségvetésű munkákkal futott be, mint a Gyilkosok gyilkosa, a Csali vagy a Kiképzés, és eleddig csak egy nagyszabású mozit rendezett – A Nap könnyeit, mely meglehetősen nagyot hasalt a mozipénztáraknál.

Noha a film főszereplői nem túl hangzatos nevek, arcuk számtalan rangos produkcióból lehet



ismerős. A nemzetközi szereplőgárda élén Clive Owen áll, aki bérgyilkosként A Bourne-rejtélyben Matt Damon életét keserítette meg, és legutóbb Angelina Jolie szerelmét alakította a Határok nélkülben – sokáig pedig azt rebesgették, hogy komoly eséllyel pályázik arra, hogy leváltsa Pierce Brosnant a következő James Bondban. A gyönyörű Keira Knightley a Csavard be, mint Beckham után a fentebb is említett A Karib-tenger kalózaiban futott be igazán – Bruckheimer számára egyértelmű volt, hogy csak ő formálhatja meg a harcos amazont, Guinevrát, holott a színésznő idén mindössze a 19. életévét töltötte be. A Borst alakító Ray Winstone a Hadszíntér családapjaként aratott egyöntetű kritikai sikert, hogy aztán több európai produkciót (Szexi dög, Ripley és a maffiózók) követően tavaly a Hideghegy főgonoszát formálja meg. Hugh Dancy (Galahad) Knightley-hoz hasonlóan ugyancsak dolgozott már együtt Bruckheimerrel A Sólyom végveszélyben című háborús akciófilmben, akárcsak a Lancelotot megformáló Ioan Gruffudd. Az ellenfelek táborát a németek büszkesége, Til Schweiger (Felpörgetve, Lara Croft: Tomb Raider – Az élet bölcsője) erősíti, a gaz Cerdic jelmezét pedig a zseniális dán művész, az általában Lars von Trier munkáiban látható



Stellan Skarsg?rd (Hullámtörés, Dogville – A menedék) ölti magára.

Mesés látvány. Mivel a jobbára ismert, de a sztárságtól messze álló karakterszínészek nem igényeltek többtízmilliós gázsit, joggal merülhet fel hát a kérdés: vajon mi emésztette fel az Arthur királyra fordított tetemes összeget? Nos, Bruckheimer és Fuqua semmit sem bíztak a véletlenre: a maximális élethűségre törekedve a digitális megoldások helyett főleg díszletekben gondolkodtak: az Írországban forgató csapat így például felépítette Hadrianus falát, mely a valaha készült legnagyobb díszlet az országban. Az eredeti fal tanulmányozása után Dan Weil látványtervező irányításával felépült a közel 1 kilométer hosszú és 10 méter magas monstrum, mely a két órát is meghaladó hosszúságú Arthur király több mint felében látható. A fal tetején egy több mint 3 méter széles sétány helyezkedik el, természetesen olykor tornyokkal és egy hatalmas erőddel megtámogatva, míg a főkapu 6 méter széles és 5 méter magas lett. 300 ember kimerítő munkájának eredményeként 2003 nyarára elkészült a mű, de ugyanilyen alapos munka eredményeként a készítők számtalan más díszletet (például két falut) is felépítettek.

A film csúcsjelenetében azonban egyértelműen észrevehető a számítógépes segédlet: itt Arthurék egy hatalmas jégmezőn mérik össze erejüket Cerdicékkel. Hogy a jég beszakadjon, egyikük előrerohan törni, míg hátulról nyilakkal fedezik – közben azon is fáradoznak, hogy az ellenséges sereg oldalsó katonáit lőjék elérve a tömeg egyetlen pontra (középre) történő összpontosulását. A kamera a víz alatt pásztázva mutatja, ahogy a jég folyamatosan szakadozik fel.



A forgatás. Mivel az összes szereplő fegyverekkel van felvértezve, és természetesen a lovak megülése sem jelent gondot, a színészeknek embert próbáló tréningen kellett részt venniük, amelynek során ezek használatát elsajátíthatták. A főszereplő Clive Owen például korábban egyáltalán nem tudott lovagolni, ám a hét héten keresztül tartó, heti ötnapos kimerítő edzés megtette a hatását. Keira Knightley színésznőnek pedig elsősorban az íjászat fortélyait kellett elsajátítania, de a tréning során a kardforgatás tudományába is belekóstolhatott.

A felkészülés eredménye legfőképpen a záró, Badon-hegyi ütközetnél látható, melyen a stáb 5 héten át dolgozott – a kaotikus állapotok rögzítése végett még arra is volt példa, hogy egyszerre 19 (!) kamera forgott.



Az eredmény. Az utómunkálatok befejeztével a film július 7-én debütált az Államokban. A film 120 milliós büdzséje mellett további 40 milliós marketingkampánnyal megtámogatott, az első hétvégén valamivel több, mint 3000 moziban bemutatott alkotás végül anyagi szempontból nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, mely főleg a túltelített nyári piacnak tudható be. Bruckheimer nagyszabású vállalkozása azonban a már a fentebb említett jégmezős jelenet miatt mindenképp megérdemli, hogy figyelmet fordítsunk rá – ha pedig az Arthur királynak a még májusban bemutatott Trójával együtt sikerül némi kedvet csinálni Hollywoodnak további történelmi filmek készítéséhez, akkor a befektetett munka nem volt hiábavaló.

Szalóky Bálint

Gyere velünk moziba!

Nézd meg velünk az Arthur királyt 2004. augusztus 31-én este 7-kor! Hívd 2004. augusztus 30-án a következő számot: 350-8179, hogy ott lehess! Légy az elsők között aki telefonál!

MOZI

Pokolfajzat

Eredeti cím: Hellboy **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. szeptember 16.



A virágkorukat élő képerény-feldolgozások sorát gyarapítja a Pokolfajzat, mellyel Guillermo del Toro régi vágya vált valóra – ezért pedig képes volt még a Penge harmadik részének rendezéséről is lemondani. Sajnos a történet iránti lelkesedése a vászonról nem tükröződik.

A filmben az X-Menhez hasonlóan néhány különleges tulajdonságokkal megáldott, ám a nyilvánosság elől valódi énjüket elrejtő szuperhős – élükön a mogorva Hellboyjal (Ron Perlman) – veszi fel a harcot az apokalipszis bekövetkeztén fáradozó Raszputyinnal (Karel Roden).

Ron Perlman karizmatikus alakításának köszönhetően élettel ruházza fel a Hellboyt, ám ez a többi „emberszabású" főszereplőről nem igazán mondható el: egy film esetében nem feltétlenül előny, ha a konfliktusok, a jellemek és a szereplők egymáshoz fűződő viszonya megmarad a képregények felszínes szintjén. Eddigi munkáival ellentétben del Torónak ráadásul feszültséget sem sikerül teremtenie, így a Pokolfajzat nem több unalmas és könnyedén feledhető látványmozinál.



Terminál

Eredeti cím: The Terminal **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm **Mozibemutató:** 2004. július 16.



Steven Spielberg és Tom Hanks a Ryan közlegény megmentése és a Kapj el, ha tudsz után harmadszor forgatnak együtt a Terminálban, mely a rendezőtől meglehetősen szokatlan módon a komédia műfajába sorolható.

Miközben Viktor Navorski (Hanks) New Yorkba repül, hazájában államcsínyt hajtanak végre, így nem lépheti át a városba vezető kijáratot. Míg a konfliktus megoldódik, az angolul cseppet sem értő férfi kénytelen a JFK reptéren rostokolni, ám gyorsan tanul, és könnyedén feltalálja magát.

A rendező teret engedve a humornak művét telepakolja szerethető karakterekkel, a rá jellemző gyermeki játékosság és világra való rácsodálkozás pedig az egész művet áthatja. Noha a film vége felé közeledve egyes jelenetek már-már a giccs határán egyensúlyoznak, ezek az adott körülmények között mégis hibátlanul működnek. A Terminál ily módon felfogható akár egy aktualizált Frank Capra-mozinak is, mely a melodráma összes stílusjegyét magáénak tudja.

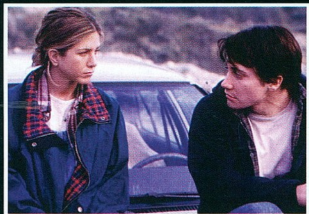




DVD

Jóravaló feleség

Eredeti cím: The Good Girl **Forgalmazó:** SPI **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. augusztus 31.



Justine-nek (Jennifer Aniston) kezd elege lenni abból, hogy nap, mint nap egy lepukkant közértben robotol, míg szobafestő férje (John C. Really) nem igazán nevezhető a szó szoros értelmében vett lelki társnak. Mikor a boltban feltűnik a hasonló világlátású, írói ambíciókat dédelgető Holden (Jake Gylenhaal), Justine először csalja meg Philt – de nem számít arra, hogy annak munkatársa, az örök vesztes Bubba (Tim Blake Nelson) szemtanúja lesz a moteli kalandnak.

Jennifer Aniston, a Jóbarátok-sorozat sztárja meglehetősen merész szerepet vállalt Miguel Arteta filmjében: Justine karaktere gyökeres ellentéte Rachelének, ám ez egyáltalán nem okoz gondot a színésznőnek. Partnereihez hasonlóan ő is remek alakítást nyújt ebben a nagyszerű komédiában, mely társadalomkritikai éle miatt akár a női Amerikai szépségként is felfogható.



Az anamorf transzfer mesés, mint ahogy az 5.1-es hanggal sincs különösebb baj. Kár, hogy extrákból meglehetősen kevésre futotta.





Az eltűntek

Eredeti cím: The Missing **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. augusztus 31.



Ron Howard, az Egy csodálatos elme rendezője Oscar-díját követően egy tőle eleddig idegen zsánerben, a westernben próbálta ki magát. Az eltűntek azonban egyszerűnek mondható kerettörténete ellenére a műfaj több íratlan szabályát is megszegi: egyrészt a főszereplője nő, másrészt Howard a gyors pisztolypárbajok helyett inkább a drámára, valamint az indiánok és a bevándorlók viszonyának „politikailag korrekt" megközelítésére helyezi a hangsúlyt.

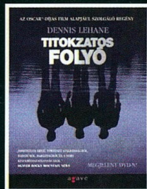
1885-ben járunk. Maggie (Cate Blanchett), a helyi gyógyító egyedül neveli két lányát, Lilyt és Dotot. Mikor feltűnik a színen rég látott apja, Sam (Tommy Lee Jones), a nő nem tudja neki megbocsátani, hogy annyi évvel ezelőtt magára hagyta őt és édesanyját. Az egyik éjjel Lilyt rabszolgakereskedő banda rabolja el, és a kétségbeesett asszony nyomkövető képességei miatt egyedül Samre számíthat.

Az Oscar-jelölt Blanchett remek alakítása és a gyönyörűen fotografált képek miatt Az eltűntek nézésre érdemes darab, mely azonban egyenetlenségei miatt nem válhat a műfaj klasszikusává.



Tökéletes kép és dübörgő 5.1, valamint sok-sok remek extra – köztük Ron Howard gyerekkori hobbifilmjeivel és megannyi törölt jelenettel.

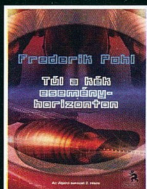




Dennis Lehane: Titokzatos folyó
Agave Könyvek (2004)

A hajdani börtön környékén kialakult település lakói vagyoni helyzet alapján szegényekre és valamivel tehetősebbekre oszthatók, akik egyvalamiben mindenképpen hasonlítanak – mindenki titkol valamit. Korunk mítoszromboló hagyományainak megfelelően a jók itt sem egyértelműen jók, a rosszak pedig nem egyértelműen rosszak. Nincsenek csak ártatlanok és csak bűnösök, csupán emberek, akik a beléjük nevelt erkölcsi elvek és esendőségük (vagy ha úgy jobban tetszik, gyengeségük) egyensúlyban tartásán fáradoznak, és bizony az általuk választott megoldások sem okoznak megnyugtató befejezést.
Megindító történet mindenféle felesleges szentimentalizmus nélkül.

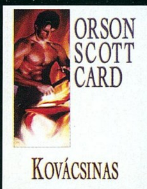
★★★☆☆



Frederik Pohl: Túl a kék eseményhorizonton
Ulpius-ház Könyvkiadó (2004)

Csak támogatni tudom a régi sci-fi klasszikusok (újra)kiadásának gyakorlatát. Így az időközben felcseperedettek számára is elérhetővé válnak azok a művek, amelyeket érdemes megismerni. Ez főleg az olyan jobb sorsra érdemes darabokra igaz, amelyek annak idején nem is jelentek meg teljes terjedelmükben. A második részben Pohl szinte már patikusi pontossággal adagolja az újabbnál újabb tudnivalókat a hícsíkről, amit időnként emelt szintű asztrofizikával is megfűszerez, miközben, ha arról van szó, nyolcszázezer évet lazán elintéz egy bekezdésben. Most már sejtjük, hogy a harmadik kötetben valami fontos fog történni...

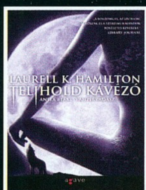
★★★★☆



Orson Scott Card: Kovácsinas
Bolt Kft. (2004)

A szerző tovább bonyolítja főhőse, Teremtő Alvin kalandjait az általa kitalált alternatív Amerikában. Az eddigi részekben ennyire nem tűnt fel, hogy Card mennyire rapszodikusan kezeli az időt. Hol szinte már idegesítő részletességgel mesél el bizonyos dolgokat, hol pedig lazán átugrik éveket még csak az utalás szintjén sem említve a közben történt eseményeket. Ebben a részben talán kicsit több a lelkizés, mint eddig, de ez talán szükséges is ahhoz, hogy az olvasó is átérezhesse az Alvinra nehezedő felelősség súlyát. Úgy gondolom, csak a legnagyobb szerzők képesek arra, hogy mindezt úgy adják elő, hogy közben nem készülünk ledugni az ujjunkat a torkunkon.

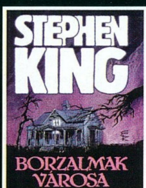
★★★★☆



Laurell K. Hamilton: Telihold Kávézó
Agave Könyvek (2004)

Anita Blake sem kerülheti el a sorsát, szerelmes lesz. Egy vérfarkasba. Ez a jó hír. A rossz az, hogy a város vámpírura sem adja fel a hölgy szívéért folytatott küzdelmet. És nem válogat az eszközökben.
A még rosszabb hír pedig, hogy a város legjobb halottkeltőjét és vámpírvadászát ezúttal a vérfarkasok falkavezére bízza meg egy kis melóval – mégpedig a maga ellenállhatatlanul barátságos módján. Semmi gáz: egy ilyen belevaló csaj könnyedén megtalál nyolc eltűnt alakváltót, kezeli a szerelmi ügyeit, és közben életben is marad. Annak ellenére, hogy feltűnik a színen régi „barátja", Edward, a fejvadász. Aki ezúttal alakváltókra vadászik.

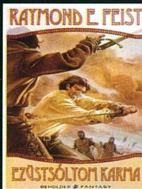
★★★★☆



Stephen King: Borzalmak városa
Európa Könyvkiadó (2004)

A tűző nyári napon nincs is jobb, mint borzongató horrort olvasni, ráadásul a legjobbak egyikétől, aki ráadásul képes úgy megírni a maga kis vámpírsztoriját, hogy az olvasó lehetséges veszélyként éli meg az eseményeket.Hiszen teljesen normális, mi több hétköznapi dolog, ha valaki retteg egy lepusztult háztól, amelyik mondjuk a városka melletti dombon áll, szinte sugározza magából a gonoszt, és mágnesként vonzza magához mindazokat, akik akár csak egy parányit is érzik ezt az erőt.
És az is normális, hogy a többiek pedig a házaik mélyére rejtőznek. Amíg tehetik. Amikor ugyanis az idegen férfi feltűnik a semmiből, egyszerre minden megváltozik.

★★★★☆



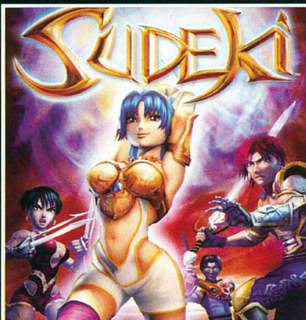
Raymond E. Feist: Ezüstsólyom karma
Beholder Kiadó (2004)

Helyszín: Midkémia. Idő: jó harminc évvel a Kígyóháború után. Főhős: Kieli, a nomád fiú, akit a férfivá avatás szertartása után már illik Ezüstsólyom Karma néven szólítani. Az eddigi regényekből megismert hősök (Pug és barátai) végre képesek nagyobb léptékben gondolkodni, ezért nem közvetlenül veszik fel a harcot a gonosszal, hanem az általuk létrehozott titkos szervezeten keresztül, a háttérből irányítják az eseményeket.
És itt kapcsolódik össze a két szál: a szervezet megmenti a biztos haláltól a fiút, különleges képességű ügynökké képezik, és elvárják tőle, hogy velük együtt tevékenykedjen. Pedig az ifjút igazából csak a bosszú élteti.

★★★★☆

Sudeki

Ínséges idők járnak PC-n a szerepjátékosokra, nagy bajban lennék, ha meg kellene mondanom mikor volt dolgom utoljára igazán jó RPG-vel. Éppen ezért kísérem figyelemmel az Xboxos megjelenéseket is, soha nem lehet tudni, mikor esik be valami hangulatos, konzol-exkluzív anyag, ami elkerüli a figyelmünket. Így akadtunk rá a Sudekire, melynek bája az első pillanatban megfogott. A hangulata egy az egyben megegyezett a World of Warcrafttal, döbbenetes volt látni, hogy milyen grafikát hoztak ki a fejlesztők az Xbox hardveréből. A harcrendszer csapatalapú, kicsit hasonlít a KotOR-hoz. A taktikai döntéseken kívül azonban szükség lesz a reflexeinkre is, a megfelelő sorrendben lenyomott gombok segítségével hozhatjuk elő a karakterek speciális támadásait. Sajnos maga a játékidő nem túl hosszú, 15-20 óra alatt végig lehet vinni. Ez nem valami sok (a Baldur's Gate II 200 órája mellett eltörpül), de a Fable, a Jade Empire és a KotOR 2 megérkezéséig csillapíthatja játékszenvedélyünket. (M)



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

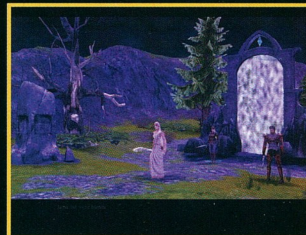
Mirraw Thur

Grim és Lena lesz a kísérőnk a menekülttáborba, kövessük őket. Útközben engedjük őket előre, egyelőre sokkal tapasztaltabb harcosok nálunk. A folyó túloldalán találjuk meg a menekülteket, beszélgessünk el a vezetőjükkel. A szabadságharcosok csak egykori vezéreik szavának engedelmeskednek, fel kell őket kutatnunk. Egyikük szolgája (Willit) épp a táborban tartózkodik, kérdezzük meg, hová is szökött az ura. A goblin szolga készségesen válaszol, megtudjuk, hogy a rúnaharcosok között viszály tört ki, így az ura most a kithar nagymacskák vezetője Stromcleaver Rocksban. A teleportkapu északnyugaton található, el sem lehet téveszteni. Útközben kitharokkal futunk össze, de alacsony szintű felderítőik nem okozhatnak gondot. Arra azonban ügyeljünk, hogy az északi falu harcosait (ötös szint) kerüljük el, egyelőre túl erősek.





Mellékküldetés: Bone Carver. Miután beszéltünk az ork törzsfőnökkel Tirganach-ban, térjünk vissza Mirraw Thurba, és űzzük ki a térségben állomásozó birodalmi erőket. A megszállásnak akkor van vége, ha a volt elf főhadiszállás közelében állomásozó birodalmi tisztet eltesszük láb alól. Az ork törzsfőnök jutalmul beavat a csontfaragás művészetébe, ehhez azonban megfelelő minőségű csontokra lesz szükségünk. Az első ilyen csont egy portyázó ork vezér nyakában lóg, aki épp Echo Swampben csatázik a fadémonokkal. Siessünk a segítségére, majd a győzelem után kérjük el a nyakláncát. A második csont megszerzéséhez már nem kell ilyen messzire mennünk, a pályán lévő kőoltár (a pálya közepén, közel a nyugati teleport kőhöz) őrzőjét kell hidegre tennünk, annál lesz a második kő. A harmadik csont az ork sámán testében található, emiatt azonban meg kell ölnünk. Először elmenekül, de az északkeleti teleportkapunál utolérhetjük, és végezhetünk vele. A csontmágiához szükségünk lesz megfelelő csontra, megfelelő színű vérdrágakőre és egy csontfaragó késre (ezeket a kereskedőktől tudjuk megvenni). Az első próbálkozáskor választanunk kell, hogy harcos vagy mágus szettet akarunk készíteni, csak ezután alkothatunk újabb tárgyakat.



Stormcleaver Rocks

A térségben két ork főhadiszállás is található, helyezzük őket minél előbb üzembe. Állítsunk néhány peont a halászatra és a vadászatra, szükség lesz később az élelemre. Egyelőre ne foglalkozzunk a fogoly lánnyal, inkább gyűjtsuk fel a térségben található összes kithar tábort, mielőtt túl sokan lennének. Miután megtisztítottuk a terepet, szabadítsuk ki a lányt, majd vigyük le a skerg faluba (a közelben lesz egy nevesített sár-

kány, csapjuk le feltétlenül.) Beszéljünk az elöljáróval, majd toborozzunk jókora sereget. Az előrelátó élelem-felhalmozásnak köszönhetően nem tart soká, mire összegyűjtünk 30 totemet, ezek segítségével nem lesz gond átverekedni magunkat a kószák táborához. Útközben találunk egy kilences szintű nevesített óriásvarangyot, őt feltétlenül öljük meg (a nyelve kell majd egy másik küldetéshez). A kószák nem szívlelik az orkokat, ezért ne vigyük őket a közelükbe, inkább vezényeljük vissza a harcosokat a főhadiszálláshoz. Amint belépünk a táborba, a kitharok támadásba lendülnek, készüljünk fel. A 30 totem a második ork főhadiszállásnál feltartóztathatja a rohamot, de akkor sincs vész, ha elsöprik őket. Szerencsére a kószák vezérének támad egy ötlete, a kithar vízkészlet megmérgezésével meggyengíthetjük a védelmet. A hegyi ösvényen keresztül juthatunk el a kútjukhoz, ide kell beleönteni a mérget. A kutat védő óriást ne háborgassuk, majd később leszámolunk vele. A víz megmérgezése után az erőd védelme meggyengül, de még mindig jelentős. Nyissuk ki a kószáknak a nagy kőkaput, majd ostromoljuk meg a kithar erődöt. Koncentráljunk először a tornyokra, ezek jelentik a legnagyobb veszélyt. A tábor felperzselése után keressük meg Dunhamet, majd annak halála után vegyük fel a rúnakövét.

Szörnyhősök

Gitzo, (goblin) 9-es szintű harcos. A lelkét az Echo Swampben gyűjthetjük össze, ezt a küldetést a Masked One-tól kapjuk. Gyors és erős harcos, a játék közepéig érdemes őt használni.

Gultark, (ork) 14-es harcos-mágus. Az ork magányosan él a barlangjában, Frostfallban. Könnyű elvéteni, mivel egy keskeny hegyi ösvényen lehet csak megközelíteni. Nagyon jó a halálmágiában.

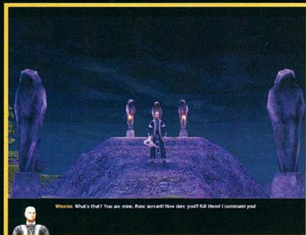
Kyra, (elf) 16-os szintű elf íjász. Winterdeepben találunk rá, az élőhalott elf tábornoknál lévő kulccsal juthatunk be hozzá. Nagyon jó íjász, egészen a játék végéig meghatározó szerepet töltött be a csapatban.

Blade Minion 15-ös szintű acélharcos. A fémszörnyeknél nincs lélek, ott a test darabjait kell összeszedni. A Minion páncélját az Echo Swampben találjuk meg, a mocsári szörnyek táborhelyén.

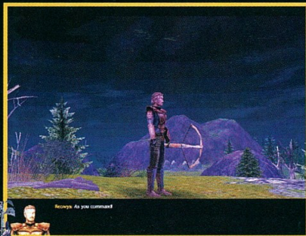
Blade Weaver, 20-as szintű fémharcos. Sokkal strapabíróbb, mint a Minion, igazi tank. Megidézéséhez három páncéldarabot is össze kell gyűjtenünk (Tirganach, Winterdeep, Fastholme)

Blade Princep, 25-ös szintű fémszörnyeteg. A három „vasember" közül a legerősebb, kár, hogy csak az utolsó pályán látjuk igazán hasznát. Feltámasztásához négy páncéldarabot kell felkutatnunk (Nevershade, Shal'-Dune, kettő darabot Firefangben).

Shar Arduin, 22-es szintű sötét elf harcos-mágus. Nagyon kellemes karakter, egészen profi a halálmágiában. Érdemes az életerő-elszívást bekapcsolni nála. A sötételfet Shal'Dunében győzhetjük le.



Mellékküldetés: A három mágus és a szobor. A kithar táborban talált kulccsal kiszabadíthatjuk a három láncra vert mágust. Keressük fel őket lakóhelyükön, majd vállaljuk el mindhármuknak a szobor megszerzését. A három kulcs megszerzése után tudjuk kinyitni a nagy varangy közelében lévő különös ládát. A három mágus közül csak egynek adhatjuk oda a szobrot, a másik kettő egészen biztosan nekünk ront. (A legnagyobb jutalmat a keleti mágus adja.). Készüljünk fel a támadásra alaposan, 30 továbbfejlesztett totem segít, de azért nem árt taktikázni. Koncentráljunk az egyik támadó mágusra, végezzünk vele minél előbb. Közben folyamatosan hozzuk az utánpótlást egészen addig, míg a második ellenséges varázslót le nem nyomtuk.



Mirraw Thur

Dunhan rúnakövének megszerzése után térjünk vissza Mirraw Thurba, majd vizsgáljuk meg az északi kithar falu mellett lévő erdősávot. Néhány fa kidőlt, így átkelhetünk a másik oldalra. Hamarosan néhány jég elf állja az utunkat, de szerencsére nincsenek sokan, így könnyen győzhetünk. Az őrjáratokat azonban jobb, ha elkerüljük egyelőre. Útközben találunk egy semleges ork tábort, melynek vezetője komoly jutalmat ad az óriásvarangy kivágott nyelvéért. Menjünk tovább délre, majd lépjünk be a mocsarakhoz vezető teleportkapun.



Echo Swamp

A mocsárvilágban az első dolgunk legyen az északi ork tábor semlegesítése. Az ajtó egyelőre még nem nyílik, majd később. Aktiváljuk a sötét elf főhadiszállást (előtte persze cseréljük ki a hármas szintű rúnakövet), majd gyorsan toborozzunk ütőképes hadsereget (necromancer, assassin, warlock). A maximális létszám elérése után nyomuljunk előre, módszeresen semmisítsük meg az utunkba kerülő településeket.

Az orkok egyik vezetőjét a táborban találjuk meg. Amikor látja, hogy nincs esélye velünk szemben, alkudozni próbál. Kinyit egy zárt kőkaput, melyen keresztül új főhadiszállást közelíthetünk meg. Árulásának híre azonban gyorsan terjed, hamarosan megnyílik az északnyugati ork tábor eddig zárt kapuja (érdemes még azelőtt idevezényelni a sereget, hogy beszélnénk az árulóval). A főmágust csak a kiszáradt folyómedren keresztül érhetjük el, azt viszont annak elit hadserege őrzi, ellenük nincs esélyünk. Kiiktatásukhoz szabadon kell eresztenünk a mocsári szörnyeket, azok könnyedén legyőzik az orkokat.

Az irányításukhoz azonban meg kell szereznünk az északnyugati ork tábor vezetőjének furulyáját. A kapu megnyitása után végezzünk a tábor őreivel, majd szerezzük meg a furulyát és a folyómeder bejáratát elzáró kapu kulcsát. Az áruló csak akkor hajlandó követni minket, ha a folyómederben mászkáló összes fadémont legyil-



koltuk. Amint megszabadultunk a falényektől, az áruló kiengedi a szörnyeket, akik végigpusztítják a folyómedret (ne álljunk az útjukba). Innentől kezdve szabad az út a mágus táboráig, teljes létszámú sereggel a likvidálása nem lehet gond. A mágus maradványai között megtaláljuk a második rúnakövet, ezért jöttünk erre a pályára.



Mellékküldetés: The Masked One. A mocsár déli részén furcsa karakterbe botlunk, aki megbíz egy küldetéssel. A segédjét egy kisebb goblin törzs fogságba ejtette, nekünk kell őt kiszabadítani. Csapjunk le a goblinokra, verjük szét őket teljesen. A vezetőjük egy goblin hős, akinek a lelkét a megbízónk képes belevésni egy üres rúnakőbe. A mocsári szörnyek ketrecében blade minion alkatrészt találunk, ennek segítségével a maszkos férfi újabb rúnát kreál.



A folyómeder nyugati végében találunk egy óriási menhírt, melyet megérintve különböző tárgyakat szerezhetünk (egy arany feláldozásával).

Mirraw Thur

A két rúnahős megidézése után menjünk le a keleti táborba, ahol a kószák többsége csatlakozik a jégtündék elleni támadáshoz. Szép lassan morzsoljuk fel az elfek ellenállását, majd a foglaljuk el a város közepén álló főépületet. Itt Grim hidegvérrel megöli a tünde főpapnőt, és elveszi a börtön kulcsát (a főépület mögötti ládában üres rúnakő rejtőzik). Likvidáljuk a börtön őreit, majd hatoljunk be az épületbe. Itt derül ki Grim árulása, a tündekirálynő helyett a sötétség hercegét szabadítja ki. A Crimson Birodalom katonái elözönlik a mocsarat, esélyünk sincs ellenük. Kövessük Elune-t északra, a tündék által védett kapu mögött találjuk meg az átjárót.



Frostfall

A mocsárba megérkezve első dolgunk legyen az ork főhadiszállás aktiválása. A cél az, hogy összegyűjtsünk 1000 élelmet, hogy a menekülteknek legyen elég erejük az út folytatásához. A térségben két troll tábor is található, ezért nem árt, ha összeszedünk egy kisebb hadsereget is. A vadon élő állatok jelentik az egyetlen élelemforrást a környéken. Igyekezzünk, mert hamarosan megérkezik az üldöző sereg, ellenük nincs esélyünk. Az orkjainkkal kerüljük el messze a tündék területét, a két nép nem szívleli egymást. Megfelelő mennyiségű vadhús összegyűjtése esetén a menekültek továbbindulnak, kövessük őket. Az ork falut nem tudjuk tartani, túl nagy a túlerő. Koncentráljunk a hegyek közt megbúvó elf bázisra. A menekülteknek pihenésre van szükségük, így az átjárót rövid ideig tartanunk kell. Északon lesz egy hős emlékmű, ott segítségül hívhatjuk a rúnaharcosainkat. Néhány sikertelen támadás után az ellenséges erők főparancsnoka teljes támadást indít, de szerencsére addigra a menekültek is továbbindulnak. Az útjukat azonban újabb bezárt kapu állja el, nekünk kell a kulcsok őrét előkeríteni. Az elf kapuőr nyugatra található, a hegyek között. Hozzuk a kapuhoz, majd ott kérjük meg, hogy nyissa ki a menekülteknek. A hajsza tovább folytatódik, de szerencsére kapunk erősítést a tündéktől. A birodalmi seregek főparancsnoka mágiája segítségével megelőzi a fősereget, ezt használjuk ki, és öljük meg. Csak akkor érezhetjük magunkat biztonságban, ha átléptük a teleportkaput.

Mellékküldetés: A hegyekben él a magányos ork hős, akinek szintén begyűjthetjük, majd rúnakőbe vésethetjük a lelkét. A barlangja annak a kapunak a közelében található, amelyet a kapuőrrel nyittattunk ki.



Tirganach

Utunk végére értünk, a jégelfek városában a menekültek biztonságban lesznek. Az elfek vezetője azonban újabb küldetéssel bíz meg, ki kell szabadítanunk a tündekirálynőt, mielőtt feláldoznák a gonosz isteneknek.

Ehhez először azonban meg kell szereznünk a törpök ősi titkát, csak a tűzellenállás birtokában védhetjük meg magunkat a Crimson Birodalom perzselő tüzétől. A törpökhöz vezető teleportkapu északkeleten található, az oda vezető út azonban meglehetősen veszedelmes. A város mellett élő trollok nagyon erősek, öngyilkosság lenne szemből megtámadni őket. Kerüljük meg a táborukat az istenszobor felé haladva.

Többféle parancsot is adhatunk nekik: a leghatékonyabb az, ha velük tisztítjuk meg a keleti utat, de akár öngyilkos támadási parancsot is kiadhatunk (minden éjjel a szobor előtt imádkoznak). Nyomuljunk tovább a teleportkapu felé, de óvatosan, az ellenállás egyre erősödik.



Tippek-trükkök

A játék során megszerzett érméket (csillag, nap, koponya, hold) nem érdemes eladni, mivel Shal'Dunében lesznek olyan ládák, melyek csak ezekkel nyílnak.

A Mirraw Thurban lévő csontoltár használatához csontokra, különböző szintű vérdrágakövekre és csontfaragó késekre lesz szükségünk. Csontokat magas szintű ellenfelek legyőzése után kapunk, ékköveket és késeket a kereskedőktől vásárolhatunk vagy találhatunk.

A szörnyhősök nagy erősek, de nem viselhetnek páncélzatot.

Gyorsan szintet lehet lépni, ha őrtornyokat építünk azokra a pontokra, ahol az ellenfelek újratermelődnek (legyen azért a közelben néhány paraszt, aki kijavítja a sérüléseket).

Nem minden mágia hat mindenkire. Az egyik legjobb a halálvarázslat, az az élőhalottak kivételével egyaránt hatásos mindenki ellen.

Harc közben mindig koncentráljunk a legerősebb szörnyre és az ellenséges gyógyítókra.

A játékban összesen kilenc „szettet" szedhetünk össze, ezek mindig ugyanott vannak, és egészen jó képességekkel ruházzák fel a viselőjüket. Érdemes átnézni az összes kereskedő árukészletét, gyakran találunk ott is különleges tárgyakat.

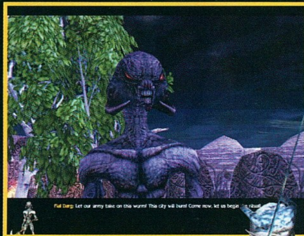


Mellékküldetés: A könyv. Az elf városban régi ismerőssel találkozunk, a bebörtönzött tolvaj csak a mi segítségünkkel kerülhet szabadlábra. Egy ellopott könyv miatt került csávába, de a tulajdonos hajlandó szemet hunyni a tolvajlás felett, amenynyiben visszahozzuk neki az értékes könyvet. A tolvaj szerint a könyv a város melletti (nyugatra) romoknál veszhetett el. Az említett helyen néhány igen magas szintű élőhalott található, ezek egyikénél lesz a könyv. Sajnos azonban a tolvaj néhány oldalt kitépett, azokat Frosfallban veszítette el (az előző pálya).





A három oldalt vérfarkasok őrzik, méghozzá nem gyengén, csak megfelelően felkészült csapattal van esélyünk visszaszerezni őket.



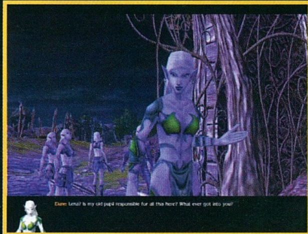
Winterdeep

A felébredt sárkány megzavarta a holtak nyugalmát, a szellemek újra vívják ősi csatáikat. Ezen a harcmezőn kell keresztülverekednünk magunkat. A törpök táborában lévő gyógyító megkér, hogy szerezzük vissza neki a ládájába zárt gyógyszert (a láda keletre lesz, ahol jégóriások őrzik). Az üvegben azonban már csak egy adag ital maradt, nekünk kell eldöntenünk, ki maradjon életben: a törp harcos vagy az elf. (a törp egy fegyvert ad jutalmul, az elf meg egy brosst). A törp főhadiszálláson idézzünk meg egy ütőképes hadsereget (elite, defender, battlepriest), majd módszeresen intézzük el az ellenfeleket.

Az elitkatonákhoz szükséges moonsilver ércet erős élőhalottak őrzik, óvatosan menjünk nekik. Délen találjuk a néhai törp és tünde vezért, a szellemek még mindig egymással csatáznak. Az elfnél lévő kulcs nyitja a nyugatra lévő titkos völgyet, ahol újabb hősre bukkanhatunk egy élőhalott elf íjász személyében. A cél a fastholmi teleportkau elérése.

Mellékküldetés: A mozaik. Északon találunk egy hatalmas kirakós játékot, melynek hiányoznak a darabjai. Az elsőt délen, közvetlenül a Fastholmba vezető teleport kapu mellett találjuk egy ládában.

Amint visszavittük, megjelenik nyugaton egy közepesen erős élőhalott csapat, náluk lesz a második darab (koncentráljunk a goblin gyógyítóra először). Minden darab visszarakása után újabb és erősebb csoport jelenik meg, a negyedik mozaikdarab megszerzéséhez kifejezetten erős csapat kell.



A negyedik darab helyreillesztése után megjelenik a mozaik őrzője és annak kísérete, az ő legyőzésükkel fejeződik be a feladat.

Fastholm

A tűzvédelem titkát ismerő öreg törp eltűnt, az élőhalott ostrom miatt lehetetlen megtalálni. Mindössze egy maroknyi törp állja a sarat, ránk vár a feladat, hogy kisegítsük őket. Izzítsuk fel a főhadiszállást, majd gyorsan idézzünk meg hadsereget. Figyeljünk oda az élelemtermelésre is, szükségünk lesz minden fegyverforgatóra. Először is erősítsük meg a déli híd védelmét, ott igencsak szorongatják a törpöket. Három nagyobb támadást kell túlélnünk, azután a törp király magához hivat.



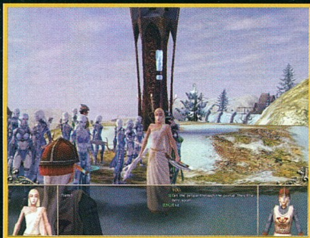
Rájött, hogy ezzel a taktikával nem tudja megállítani az élőhalottakat, ezért más módszert keres. El kell mennünk egy robbantási szakértőhöz (a kunyhója északon található), aki berobbantja a déli átjárót. A támadások persze most sem szünetelnek, gondoskodjunk a megfelelő védelemről a távollétünk alatt is. A robbantó törp háza mögött újabb üres rúnakövet találunk, ne hagyjuk ott. Vigyük a robbantót délre, a sziklákhoz. A törp teljesíti a

Milyen a jó karakter?

Karakterünket bármilyen irányba fejleszthetjük, de van néhány képzettség, amelyik nagyon hasznos. A mindenkin átgázoló harci gépezet elsőre csábító lehet, de bizonyos helyzetekben teljességgel használhatatlan. Helyette inkább koncentráljunk a gyógyító mágiára. Magas szinten a halálmágia roppant hatékony, iszonyú sebzéseket tudunk bevinni a nem élőhalott ellenfeleknek. A könnyű- és nehézpáncélzatokra ne pazaroljunk pontokat, használjunk inkább szinthez kötött felszerelést. Használjuk ki a karakter rendelkezésére álló varázslatokat, egész ütközetek sorsa múlik egy jó helyen és időben alkalmazott varázslattól.



megbízatást, délről nem lesz több támadás. A csontvázhorda persze nem adja fel, keletről támad a törpök szent földjén keresztül. Itt azonban ősi törp szobrok védik a területet, a támadókat alaposan megtizedeli az átok. A sereggel támadjuk meg az élőhalottak bázisát, de a kőomlás közelében állomásozó 27-es szintű élőhalottakat hagyjuk békén, ellenük nincs esélyünk. Az öreg törpöt fejnélküli óriás tartja fogságban egy barlangban a keleti oldalon. Ne tévesszen meg minket, hogy egyedül van, amint lecsökken az életereje, szellemóriásokat idéz meg, nagy csatára kell felkészülnünk. Az óriás elintézése után szabadítsuk ki az öreg törpét, majd kísérjük vissza az övéihez. Útközben vérfarkasok állják az utunkat, ezeket takarítsuk el.





Tirganach

A tűzvédelem birtokában visszatérhetünk az elfek városába, ahol újabb feladat vár. A sötételfek városába vezető út le van zárva, az ajtót kulcs nélkül lehetetlen kinyitni. A várostól északra néhány igen magas szintű szellem kísért, a vezetőjüknél lesz a keresett kulcs. A teleport kaput farkasemberek őrzik, de megfelelő szintű kalandozó csapatnak nem okozhatnak gondot.

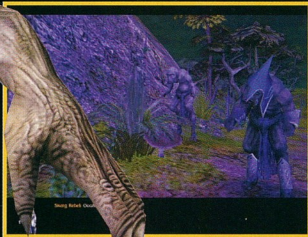
A teleport kapu mellett magas szintű jéglények őriznek egy üres rúnakövet a ládában, őket csak úgy tudjuk legyőzni, ha egyből az épületekre megyünk, melyekből előjönnek (egyre erősebb lények fognak megjelenni).



Mellékküldetés: A gyilkosság. Az előző főpapnőt holtan találták egy szakadékban, de a tündék nem tudják eldönteni, hogy baleset vagy gyilkosság volt. Kérdezzük ki a három szemtanút, egyikük nem mond igazat. Vizsgáljuk meg a holttestet is (a tetem a hősök emlékműve mögött lesz). A főpapnőnek mondjuk meg, hogy a tettes az ember testőr, aki féltékeny dühében megfojtotta a papnőt. A bizonyíték a nő nyakán talált apró vágások lesznek, ilyen nyomot csak a harcosok által viselt fémkesztyű hagy az áldozaton.

Az elf bross

Abban az esetben, ha Fastholmban az elfet mentettük meg, kapunk egy elf melltűt. Ezt mutassuk meg a város nyugati felében élő barátságtalan elf kereskedőnőnek, aki ezután megenyhül, és hajlandó velünk kereskedni.



Nevershade Frontier

Nagyon kemény pálya, itt igazán sietnünk kell, ha nem akarjuk, hogy gyorsan lerohanjanak. Kezdéskor egyelőre ne aktiváljuk az emberek főhadiszállását, inkább iktassuk ki a legközelebbi



Hibahegyek

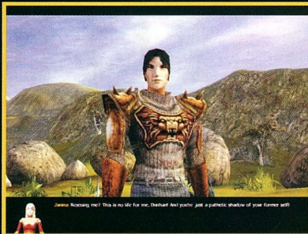
Sajnos az alapjáték hemzseg a hibáktól, jobb lesz, ha felkészülünk rájuk. Az időközben megjelent 1.35-ös patch ezen sokat orvosol, de messze nem tökéletes. A legtöbb hiba akkor kerül elő, ha eltele-portálunk küldetés közben az adott pályáról. Ilyenkor az NPC-k teljesen megőrülnek, és a küldetés befejezése lehetetlenné válik. Érdemes minden pálya elején készíteni biztonsági mentést. A legtöbb gond a Firefang pályával volt, ott több helyen is végleg elakadhatunk. A hibák előfordulása teljesen véletlenszerű, újra kezdve a pályát megúszhatjuk azokat.



troll tábort. Egyedül nem boldogulunk ennyi trollal, ezért csaljuk el őket a mágusnő közelébe, az majd segít. Ezzel a módszerrel szép lassan elfogynak az ellenfelek, mi meg felgyújthatjuk a házakat, egy táborral kevesebb. Izzítsuk be a főhadiszállást, majd kezdjük meg a termelést és a toborzást. A fennsík egyetlen bejáratához húzzunk fel négy őrtornyot, és ide csoportosítsuk a hadsereget is. Igyekezzünk, az ellenfél minden egyes támadása egyre erősebb lesz, ráadásul amint beköszönt az éjszaka, vérfarkasok is megjelennek. Nyomuljunk szép fokozatosan előre, koncentráljunk a számszeríjasokra és a paladinokra. Észak felé hamarosan elérjük az ellenséges tábort, amelyet meglehetősen jól őriznek, csak megfelelő haderővel érdemes nekirontani. A birodalmi állások megsemmisítése után jöhetnek az északi trollok. Élesszük fel az itt lévő elf emlékművet, majd itt is hozzuk működésbe a gazdaságot. A vérfarkasok a nyugati faluból jönnek éjszaka, a megle-

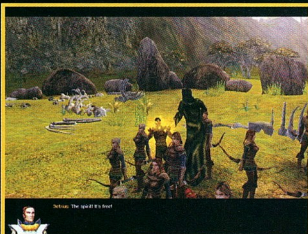


petések elkerülése végett építsük tele a falu bejáratát őrtornyokkal, azok elintézik az alakváltókat. A második troll falutól északra találjuk meg a ke-

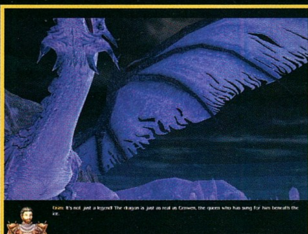


resett portált, ezen csak mi léphetünk keresztül, a sereg nem.

Keressük meg északon a hősök emlékművét (a tűzgoblinokkal vigyázzunk), majd kezdjük meg a terep megtisztítását. A cél a déli törpök felszabadítása lesz a troll rabságból. A törpök vezetője hálából átad néhány rombolót, azoknak meg sem kottyan az erőd kapujának a bezúzása (a törpök táborhelyén lévő ládában újabb üres rúnakövet találunk). A zárt kőajtót a törp vezető tudja kinyitni, mindössze meg kell rá kérni. A kapu és az őrtornyok lerombolása után legyünk gyorsak, a birodalmi erősítés hamarosan megérkezik. Hozzuk át a lerombolt kapun keresztül a sereget, majd induljunk el dél felé. Innentől kezdve nincs más dolgunk, mint szép óvatosan előrenyomulva megsemmisítsünk mindent, ami az utunkba kerül. A küldetés akkor ér véget, ha elértük a Shal'Dunba vezető teleport kaput.



Mellékküldetés: A vérfarkas átok. A semleges faluban élő farmerek éjszaka vérfarkassá változnak, és mindent széttépnek, ami az útjukba kerül. Menjünk el nappal a falu vezetőjéhez, és beszéljünk vele. Elmondása szerint akkor kezdődött az átok, amikor a falu kovácsának nyoma veszett. Keressük meg a kovácsot (a második aria kút



mellett találjuk), majd kérdezzük meg tőle, mit tud az átokról. Elmondja, hogy tényleg ő tehet az egészről, mivel ellopott három kegytárgyat a térségben található oltárokról. Ezek azonban már nincsenek nála, mivel három vízköpő ellopta. A feladat egyszerű: megtalálni a három gargoyle-t, visszaszerezni a kegytárgyakat, majd visszavinni őket a megfelelő oltárra. Amennyiben rossz helyre tesszük őket, néhány csontváz jelenik meg, de nyugodtan újrapróbálkozhatunk.



Shal' Dun

A helyzet nem egyszerű, három sötételf város is a fejünkre pályázik, ráadásul a fővárosba csak akkor juthatunk be, ha összeszedtük mindhárom város kulcsát. A fogadóbizottság vezetője szerencsére másként látja a dolgokat, ezért mellénk áll. Fogadjuk meg a tanácsát, először a középső várost intézzük el. Akkor járunk a legjobban, ha ezen a pályán nem aktiválunk egyetlen emlékművet sem, a kezdőcsapatunk bőven elegendő lesz a küldetés teljesítéséhez. A középső várost gyenge tornyok őrzik, ezeket nem lesz nehéz lerombolni. A városban gyenge az ellenállás, könnyedén végezhetünk a védőkkel. A főpapnál megtaláljuk az első kulcsot, a város vezetője meg az



életéért cserébe elárulja, hogyan juthatunk be észrevétlenül a másik két erődbe. Kapunk tőle egy varázstárgyat, ezzel kell megérinteni a hátsó bejáratokat őrző menhíreket. A városban három különleges érme feláldozásával kiszabadíthatunk két elementált is, ezek immúnisak a városokat védő tornyok mágiájával szemben. Mielőtt továbbmennénk, kössünk egyezséget az északi város küldöttével (a troll emlékműnél lesz). A déli város lerombolásáért cserébe megkapjuk a kulcsot, mindössze annyit kér, ne közelítsük meg a várost. Két kulcsunk már van, irány a déli város. A







hátsó bejárat használatával elkerülhetjük a halálos tornyokat, a várost meg nem lesz nehéz elfoglalni. Az itteni főpapnál is lesz egy kulcs, a város ura meg egy tűzelementált idéz meg nekünk. A három kulcs segítségével bejuthatunk a teleporthoz, mely elvisz a fővárosba. Ide sajnos sereg nélkül érkezünk, ezért a lehető leggyorsabban élesszük fel a hősök emlékművét. A hősökkel már nem lesz nehéz kipucolni a várost, és végezni Grimmel. Az áruló a kínvallatás hatására elmondja, hogy a sötétség hercegét csak egyetlen fegyver képes megsebezni, de azt hét lakat alatt őrzi a pusztában. A városban újabb hős lelkét (egy sötét elf harcos) gyűjthetjük be, az álarcos férfi ide is követ minket. A teleportkaput átlépve megérkezünk Firefangba.



Firefang

Ezen a szinten vigyázza a tűzangyal a legendás árnyékkardot, az egyetlen fegyvert, mely képes megsebezni a sötétség hercegét. A kardot védő mágia azonban idővel meggyengült, a benne lakozó szellemek kiszabadultak, és a pályán kószálnak. Egyelőre ne aktiváljuk a főhadiszállást, inkább verekedjük el magunkat a hősök emlékművéhez. Fedezzük fel velük a pályát, és öljünk meg minden szellemet. A délnyugati sarokban lesz az utolsó üres rúnakő, ebbe a blade prince lelke kerül. Keleten lesz az a menhír, melybe Flink (a fogoly az elfek városából) varázskulcsát kell behelyeznünk. Ezután a középen lévő kőbe vésett Fastholm térképen megjelenik egy mágikis



jelzőtűz, ez mutatja meg, hogy Fastholmban hol kell keresnünk a kincset. Menjünk vissza Flinkhez, és újságoljuk el neki a jó hírt. Szerinte mindössze 15 csontváz vigyázza a rejtekhelyet, de azért legyünk óvatosak ezzel a kijelentéssel. Fastholmban toborozzunk törp hadsereget, majd fedezzük fel a térkép nyugati felét. A kincs közelében hatalmas csontváz sereg bukkan elő a semmiből, számítsunk kemény küzdelemre. A kincset vigyük vissza Flinknek, és ha jó fiúk akarunk lenni (meg jó sok tapasztalati pontot szeretnénk), akkor adjuk neki a felét. Dönthetünk persze úgy is, hogy mindent megtartunk magunknak, de származik belőle kárunk.

Firefang kipucolása után aktiváljuk a sötételf főhadiszállást, majd toborozzunk komoly hadsereget. A térkép négy sarkában ősi romok állnak, telepítsük tele a környéket őrtornyokkal, de ne spóroljunk, hamarosan rengeteg szellem jelenik itt meg. Amint végeztünk az építkezéssel, keressük meg a térkép nyugati felében élő remetét, akinél az árnyékgyűrű egyik fele található. Kísérjük el őt a ládájához (ha életben marad, út közben rengeteg tapasztalati pont lesz a jutalmunk, ha nem, akkor a ládakulcs a zsebében lesz). Egyesítsük a gyűrű két darabját, majd keressük meg azt az obeliszket, amelyet ha megérintünk, tűzelementál jelenik meg. A tűzelementált kísérjük a térkép négy sarkában (ahová a tornyokat építettük) lévő oltárokhoz, majd gyújtsuk meg őket. A feladat az, hogy legalább három percig a négy oltár lángját égve tartsuk, csak így zárhatjuk vissza a szellemeket a kardba. Ezután duzzasszuk fel a seregünket maximális létszámra (jó sok varázslóval), majd csapjuk le a kardot őrző tűzangyalt. Csata közben koncentráljunk az angyalra, mivel folyamatosan tűzdémonokat idéz, és a folyamat csak akkor áll le, ha megöltük a kard őrét. Amint végeztünk, vegyük fel a kardot, és térjünk vissza Shal' Dunba. Ott találjuk meg a pokol bejáratát, keresztül kell mennünk rajta.



The Abyss

Az árnyékkardal felfegyverkezve jutunk el a Pokolba, ahol a sötétség hercege fogságban tartja az elf királynőt. Az erődítményét azonban igen erősen őrzik, a birodalom katonái a bejáratnál állomásoznak, ráadásul négy, áthatolhatatlan tűzfal is védi. A tűzfalakon csak akkor lehet átjutni, ha megöljük a pályán lévő négy nevesített főszörnyet. Ezek közül kettő tűzdémon, kettő pedig vér-



leg csak az árnyékpenge sebzi, de vigyünk oda negyven jégíjászt is, azok sokat segíthetnek. A csata elején koncentráljunk az oltárra: amíg az egyben van, nem tudjuk végérvényesen elintézni a démonherceget. A küzdelem után beszéljünk a jégkirálynővel, majd térjünk vissza Tirganach-ba, a főpapnő szentélyéhez. A királynő megnyitja az északi átjárót, melyen keresztül eljuthatunk a hatalmas jégsárkány birodalmába (nagyon erős jegesmedve őrzi az átjárót).



farkas. A szinten két főhadiszállás is lesz, egy ork és egy elf. A tűzdémonok ellen célszerű az elfekkel, illetve a jégmágiával felfegyverkezett mágusokkal és íjászokkal menni. A vérfarkasokat az orkok tűzmágusaival gyűrhetjük le könnyen. A négy vezér halála után szabad az út a királynőhöz, már csak a sötételf csatlósokat kell elintéznünk. Nem lesz egyszerű a feladat, de a druidákból és jégíjászokból álló hadsereg diadalmaskodhat. Megfontoltan törjünk előre, az sem árt, ha íjásztornyokkal támogatjuk meg a sereget. Az utolsó kapu csak akkor nyílik ki, ha az ellenség bázisának összes kapuját kinyitottuk. Utunk végén magával a sötétség hercegével találjuk szembe magunkat. Társunkat, a jégmágust egyetlen csapással megölte, most rajtunk a sor. Elméleti-





Frosweaver Rift

Aryn, a hatalmas jégsárkány északon tanyázik, de egyelőre még nem tudunk bejutni hozzá. Keressük meg a törpök vezérét, aki elmondja, hogy mielőtt szembeszállnánk Arynnal, le kell győzni az őt védelmező teremtményeket. Összesen kilenc mágikus sárkánykő található a pályán, ezeket kell kiiktatnunk. A terület nagyon szegény nyersanyagokban, de a jég alatti barlangokban rengeteg érc található. Törpjei segítenek nekünk, de a biztonságukról már nekünk kell gondoskodnunk. A sárkányok folyamatosan özönlenek elő a sárkányoszlopokból, először ezeket kell elintéznünk. A szorgos törpök nemcsak nyersanyagokat, hanem tűzkristályokat is találhatnak a föld mélyén, egyedül ezzel a kőzettel lehet kiiktatni a sárkánykövet. Egyszerre egy kristály lehet nálunk, amennyiben elhasználjuk, várnunk kell, míg újat találnak. Kezdjük el fokozatosan kiépíteni a bázisunkat, de közben a hősökkel biztosítsuk a törp munkások életét. Mindenkit nem tudunk megmenteni, de az elesettek helyébe újak lépnek, így nem olyan nagy gond, ha néhány odavész. Először koncentráljunk az északkeleti és a délnyugati sárkánykövekre. Az itt megjelenő közepes sárkányok nem olyan erősek, de sokan vannak, így veszélyesek. Egyenként pusztítsuk el a sárkányköveket, közben meg toborozzunk törp hadsereget. Északnyugaton három sárkánykő vár ránk, ezeket viszont hatalmas hüllők őrzik, amelyek nagyon veszélyesek. Magas szintű hősökkel és a törp hadsereg támogatásával azonban nem lehet gond ezek elintézése sem. A sárkánykövek elintézése után készüljünk fel az ellentámadásra, hamarosan egész hadsereg zúdul a nyakunkba. A hősökkel szemben persze nincs esélyük, de nem árt az óvatosság: előszeretettel támadják a hősök





emlékművét (amennyiben nem tudjuk megvédeni, búcsút mondhatunk az összes hősünknek). Verjük vissza a támadást, ügyeljünk arra, hogy az összes ellenséget elintézzük (amennyiben nem nyílik ki Aryn barlangjának az ajtaja, valahol a térképen lesz még egy elkóborolt ellenfél, keressük meg). Arynt csak mágusokkal és íjászokkal tudjuk megsebezni, a barlangjában találunk egy ládát, melyben újabb rúnakövek vannak). A legegyszerűbben úgy harcolhatunk vele, hogy két íjásszal folyamatosan támadjuk. Figyeljünk arra, hogy olyan íjat vagy számszeríjat használjunk, melynek nagy a lőtávolsága, így elkerülhetjük a jégvarázslatainak nagy részét. Elegendő sebzés bevitele után a sárkányt fogva tartó mágia megtörik, ismét meghallja a tündekirálynő dalát.

Mocsy

Üdv kedves kis ogréim meg nem ogréim, és egyebek. A levrov elején megszokott dolog, hogy az éppen aktuális aktualitásról (ma kinyírom a korrektort...) ejtek néhány keresetlen szót, feltéve, hogy néhány körülmény megfelelően és kimondottan szerencsésen hat egymásra, úgymint van olyasmi aminek szerintem is itt a helye, nem szól be rá senki, hogy szerinte nincs itt a helye, nem vagyok lusta leírni ha egyszer tényleg itt a helye, és nem felejtem el, hogy van olyan amit itt le kellene írni, mert itt a helye. A mostaninak itt van, mindenki szerint is: két éves a Gamer magazin. Taps, örömünnep, vidámság, hejehuja, boldogság. Ilyenkor kellene valami fennkölt szónoklatot tartani, de ez most elmarad, örüljünk ennek a két évnek együtt, volt benne jó is, rossz is szép számmal, de azért alapvetően, legalábbis számomra, az összkép mégiscsak pozitív. Talán nektek, akik velünk tartottatok ez idő alatt, szintén. És, hogy a jövő mit hoz? Tudja a fene, senki sem végzett közülünk jósipari technikumot, de talán nem is kell mindent előre tudni, legyen elég annyi, hogy pillanatokon belül egy új nemlevrov indul, ahol a szülinap alkalmából, szigorúan csak azért, hogy nektek is jó legyen, abszolúte random módon fogok beszórni párat a leveleim közül. Semmi válogatás, nincs szépítés, ameddig ide fér, addig nyomjuk a sót, aztán meg elmegyünk a kocsmába tovább ünnepelni.

Pont ezt a levelet választottam ki elsőre. Miért zötyög a vonat? Ahoz, hogy ezt megoldjuk meg kell vizsgálnunk a vonat részeit. A vonat mozdonyból és vagonokból áll. A mozdony és vagonokkal ugyanugy zötyögnek ezért elég ha a vagonokkal foglalkozunk. Mivel mindegyik vagon ugyanugy zötyög ezért elég ha csak eggyel foglalkozunk. De miböl áll egy vagon? A vagon áll alvázból és felül személyszállító vagy teherszállító részböl, de mivel a felsö rész nem zötyög ezért csak az alvázzal foglalkozunk. Az alváz tartó részböl és kerekekböl áll. Mivel a tartó rész nem zötyög ezért csak a kerekekkel foglalkozunk. A kerekek tengelyböl és guruló részböl állnak. Mivel a tengely nem zötyög ezért vele nem foglalkozunk. Mivel a guruló rész kör alaku és a kör területe r négyzet * pí. Nos a pí 3,14 ezért ez nem zötyög, az r pedig egy változó tehát az sem zötyög, marad tehát a NÉGYZET. Megvan hát miért zötyög a vonat! Üdvözlett: Prof. Dréká Aurél.

Ha azt mondom, hogy ez nem egyedi eset a hozzám érkező levelek közül, akkor nyilvánvalóan elég konkrét képet tudtok róla alkotni, hogy miért van időnként arcideg rángásom, még akkor is, amikor a Törd nincs is a közelemben. Szerencsére ennek a levélnek a Gamerhez semmi köze nincs azon kívül, hogy a nemlevrov amúgy kedves és szeretetreméltó készítőjét rongálja, így már lapozhatunk is tovább, és jöhet a következő levél.

Most csaltam (mert beleolvastam a levélbe, és olyan van benne, amiért be kell raknom, de akár erre is mondhatjuk, hogy random, elvégre tök véletlen, hogy beleolvastam). Üdv Luis Maria Leonsio José Carlos Santiago! Régóta hű olvasótok vagyok (98/08), eddig még nem írtam neked levelet. A barátokkal augusztus 1-én lementünk a Balatonra, a vonaton az egyik havernál volt egy Gamer – nem előfizető, tehát ő hamarabb hozzá jut az újságosnál – melyben mit látnak szemeim teljes játék Steel Panthers: World at war. Lelkesedésemet kicsit alább hagyot mikor tudatosult bennem, hogy 1 hét múlva megyek haza. Nem baj kibírom, 1 hét a Balatonon a barátokkal király. Haza érve első dolgom a game telepítése lett volna, de volt egy „kis" probléma mindössze annyi, hogy nem volt rajta a dvd-n. A „kitörő öröm" eddig tartott. A felelős (tudtommal LaWMaN) megbüntetést a szörnyűséges ogre-ra bízom. Remélem a következő mellékleten már rajta lesz, addig megpróbálom kihúzni a S.W.I.N.E.-nal. Mindkinek csak ajánlani tudom 1990 Ft nem sok érte.

Nos, az említett játék és mellette számos más izé lemaradása a DVD-ről nem csak-, sőt nem is elsősorban Lawman hibája, de persze vele is ordibáltam kicsit, elvégre is szörnyűséges ogre vagyok. Sajnálatos módon a DVD mastering közben keletkezett némi információs zavar a rendszerben, valamint feltételezem, hogy PPéter aki eme remek cselekedetet veghezvetele kezben (halál a Korr. agysejtjeire!) nem ivott még eleget, valamint gondolom egyéb, előttem soha ki nem derülő okok miatt... Itt most akkor ez előző mondatot be is fejezném, és egyszerűen maradjunk annyiban, hogy valahol valami valamiért jól el lett baxva. Viszont a mostani DVD-n, ha minden igaz, akkor rajta van az előzőről lemaradt dolgok fontosabbik része. Ha nem minden igaz, akkor van ami van, ezt én most a nemlevrov írás pillanatában nem tudom pontosan, de szinte teljesen mindegy is, mert amikor ezt olvassátok, akkor már a DVD is a kezetekben van. Most akkor ezek után nem is értem mit írok erről ennyit fölöslegesen. Annyit meg tudok nektek ígérni még a múltkori bakiért cserébe kiengesztelésül, hogy most a megjelenés után majd kicsit ordibálok mindenkivel akinek köze van a DVD elkészüléséhez, függetlenül attól, hogy rendben van, vagy nincs rendben a lemez. Elvégre is szörnyűséges vagyok.

A hírek között olvastam a Ground Control első része ingyenesen letölthető, esetleg nem lehetne feltenni a mellékletre? Ne a következőre azon inkább a Steel Panthers legyen rajta. A Panzer General első része is felkerülhetne, tudom te nem a Dévényi Tibi bácsi vagy és nem is az aranyhal, hanem a szörnyűséges ogre. Király képek, de ki van a középső képen? Látom az asztalodon a levrov íráshoz nélkülözhetetlen dolgok vannak (boci csoki). Neked sem ártana 1 hét a Balatonon a karod majd nem olyan fehér, mint mellette a jegyzettömb. További jó munkát:) Tranquillity

Egy kis adalék akkor a képekkel kapcsolatban, erről úgyis többen érdeklődtetek. 1. Az asztalon látható mindenfélék nem az én asztalom részét képezik, a fotó orv módon készült egy teljesen más helyen, mint ahol én szoktam dagonyázni. Ettől függetlenül persze a csokival nincs is semmi baj, és természetesen azóta annak már nyomai sincsenek azon az asztalon. 2. Voltunk majdnem egy hétig a Balatonon. Ez volt az a hét, amikor az időjárás oly kegyes volt hozzánk, hogy egy egész napon keresztül sütött is a nap, a többit kénytelen voltam az eső elől bemenekülve bizonyos strandtól egyéb helyeken eltölteni. Barnára pörkölt tehát még most sem vagyok. Viszont, habár ez nem tartozik szorosan a Gémerhez, de szeretném hogy jó kedvetek legyen, ezért elmondom, hogy szeptember elején, amikor ti, édes kedves és oly nagyon szeretett olvasóim már vagy ezerrel dolgoztok a melóhelyen, vagy évezitek a suli minden csodáját, akkor fogom magam és olyan helyre távozok majdem három hétre, ahol bármennyire is szórjátok rám az átkot, akkor is ezerrel fog sütni a nap, és baromi jól fogom magam érezni. Esetleg, de nagyon csak esetleg, majd gondolok rátok, akik itthon szenvedtek, hogy mennyire rossz lehet nektek, hááháááá (ez itt olyan nagyon gonosz hangon előadott hááháááá, csak a miheztartás végett). 3. A középső képen az oly bájos, kedves, szeretetreméltó, és szép Broáf Somos Jeneux Sándor laptervező kisiparos látható, néhány olyan remek ötlet végighallgatása után, amivel rajta kívül senkinek sem kellene dolgozni, neki viszont több órát. Ha jól rémlik, valami hasonló arckifejezés után történt meg az előző nemlevrov kiszínezése is, valami „dizájn nesztek sszátokmeg" mormogás közepette.

Barbarians. üdv, Braz, nagy baj történt: kölcsönadtam egy száker gyerreknek a legújjabb Gamert és az......KITÉPETT EGY LAPOT BELŐLE, RÁADÁSUL A LEVROV MÁSODIK OLDALÁT!!! El is koboztam tőle pár CD-jét és pénzbirságot is követeltem tőle, bár tudom, hogy mindezen cselekedetek nem egesztelhetik ki nagy vezérünket, Brazilt, ezért megátkoztam, hogy soha többé ne ihasson/ehessen sört/gumicukrot. tisztelettel, nanoghost UI.: ti lészen the best

Most nem azért, de sokkal jobban jártál volna, ha megitatod némi sörrel miközben gumicukrot kell zabálni annak a barbariannak. Ugyan már, mit ér egy kis anyagi büntetés meg azok a cédék. Hidd el, sokkal jobban megemlegette volna azt a napot, lehet, hogy még most is ordítva hányna annak az ízkombónak még csak az emlékére is. Neked meg egész életedre lenne egy remek kis emléked, amire bármikor nagyon gonosz vigyorral a képeden emlékezhetnél. Gonosznak lenni jó.

Grafikáról, minőségről, xarokról, és minek örüljön a nép egyáltalán – megmondó levél. Hali Braz és az egésHali Bz Gamer pláne a nőnemü szerepjátékos na fogaggyunk hogy ti most nyaraltok Ma már én is túl vagyok az uccsó munkanapon jessz. Olvastam a kis magazinotokban a civ3fan kifakadását. Ezt szeretem amiko kifakadnak mer egyrészt buli van másrészt meg legalább tudom hogy vannak még arcok akik régóta nyomják a gémeket, és szeretik is. Nem tudom más hogy van vele. Én is naon rég nyomom a soxar gémet és meg kell monjam Ű:régen is volt szar játék és most is van. Régen kevesebb volt a xar gém viszont a gém maga is alig volt jelen, így örültünk ha kaptunk valamit a kazettás kártridzses nyomorodványunkba. Akkkor még a szarok is jok voltak. Ma is néha elég a régi xaaar. De ha tré a grafika engem bizony zavar. Nem azé van 2004 hogy kocka arcú sprite-okat bámuljak a nyomorult drága és egy pillanat alatt elavuló atomerőművemen. Akko télleg a jo a laptop azon uccse lehet rendesen jáccani Azé elfogadnék egyet.

Gondoltam nem is szólok én ehet a levélkéhez hozzá, mert minek, elvégre ez egy jó kis megmondólevél. Azért mégiscsak megjegyzem immáron kb. tizenhétezerötszázharmincnyolcadszor, hogy de igen, de fontos nekünk is a grafika, de mennyire,

hogy fontos, de attól, hogy valami csak jól néz ki, viszont ezen kívül semmit nem kapunk mellé az nem ér semmit. Mármint nekünk, de jól tudom én, hogy sokan vannak olyanok (nem ogrék) akik arra élveznek, hogy húvazzeg de fajén néz ki a monszta, de marha jó effekt, de állat fényhatás, stb, stb, és ezektől lesz egy játék király, meg attól, hogy van nekik hozzá legújabb videókártya, meg processzor és ram, és az akkor hödekirályvazzehö. Nem sajnálom én senkitől az atomerőműveket és a technika legfejlettebb újításait, nehogy félreértsétek, nekünk is van ami kell, csak némileg sajnálkozok ilyenkor, hogy agy nem mindenkinek jut. De mi a lópikulát várhatnánk el manapság, amikor az emberek nagy része attól érzi magát királynak, hogy olyan cipőt vett aminek az volt a reklámjában, ha azt veszed akkor király leszel. Vagy egésznap üresfejű, egymással összezárt hülyegyerek ostobaságait hallgatják, mert milyen okosakat mondanak. Vagy egyáltalán van olyan ember (márpedig van!) akinek a példaképe egy pornószínésznő, és életcélja, hogy valóságsóban legyen szereplő. Vagy akinek mindig az a menő, amiről a többség azt mondja, hogy az a menő, akarom mondani trendi. Vagy bundakesztyű. Vagy papucs orrán pamutbojt. Mi, ogrék, nem kajáljuk be ezeket a marketingszarokat.

Nekem a grafika fontos, mint atom. Mert az innováció volt az amit megpillantottam a c64 röl amiga500ra váltás folyamán. Mindenkit ez érdekel. A doom 3 meg a halflife2öt azért várjuk olyan nagyon mert arra számitunk hogy kibaszott komoly két játék vár ránk soha nem látott grafikával hajazni való játékmenettel. Szupi lesz. Addig már legyetek jok és haggyátok ezt a sok siránkozást kedves olvasok. Meg igazán nagyon örülni kell ezeknek a játékoknak. Mert ezek a játékok ékes bizonyitékai az elmullt pár évnek. Hova fejlődünk ehe jobak vagyunk, mint a magyar fogathajtó vélogatott. Csáó és jó nyaralást mindenkinek, menek veszek a fiamnak egy srekfület a börgerbe (Krikk dö Csemp)

Doom3-ról már olvashattok is. Nem is sikerült rosszra, ezt onnan lehet leginkább lemérni, hogy én, az abszolút antifps játékos is több órát játszottam vele. Tulajdonképpen a grafika és a technikai megvalósítás tetszik is, csak úgy kb. a negyedik pályára meguntam a monoton sötétséget és a vibráló fényeket, meg zavart a játék körülbelül nulla minőségű fizikája, de ez utóbbi szinte el is hanyagolható. Arról meg nem is beszélve, hogy a Doom3-ról másik cikk szól, és mint említettem volt, nem is akartam nagyon hozzáírni ehhez a levélhez semmit. Nem írok.

Nem levél ez se. Üdvözlöm! Ez itt a nem levél, amiben közlöm önnel, illetve nem közlöm, hogy nincs semmi mondanivalóm önhöz! A nem viszont nem látásra, W.g!

Nem szívesen olvasom, de azért nem hinném, hogy nem gondolod, hogy nem szeretlek téged legalább annyira, mint ahogy nem szeretem az összes többi nem levélírót se.

Hiperbolikszínusztranziens (a levél mondanivalóját általában ugyebár már a cím is szokta tartalmazni, ez a cím pl. értelmetlen). Ó ogrék legszörnyűségesebbike! **(Iiigeen? Luis Maria Leonsio Hosé Carlos Santiago)** Ööö. Hát izé. Nemtom mámost miről írjak neked. Lehet, hogy ezzel vége lesz. Neeeem, nem örülhetsz. Mindig is tudtam hogy te egy Izé vagy a Tömlöc Létsíkokról (Mindenki olvasson Terry Pratchett-et, még te is). Ide írok neked egy agystimuláló üzenetet: ***X fogyókúra X*** Na most a zagystimulálás miatt ezt itten magadra vonatkoztatod, és olyan szörnyű ordításban törsz ki mint a Sanitarium-ban a laboratórium pálya végén Max(innen is üdvözlet Lily-nek, aki szintén játszott vele).Na most hogy remélem szószerint borzoltam az idegeidet: Viszlát te nagy, zöld olyan mint a hagyma emberevő szörny. Frozenstein Ui.: Ebben az üzenetben nincs benne a neved. hehe

Ez az első levélhez hasonlító, a komoly mondanivalót hordozó levelek halmazának egyike. És (-sel nem kezdünk mondatot, de én a Korr.-ért mindent megteszek!) ez jó! Ameddig egy csomó ilyen levelet küldözgettek, addig abból simán tudom, hogy nincs semmi baj veletek, vidámak vagytok meg boldogok és sallala. És (-sel, mint mondtam, általában nem kezdünk mondatot, de Korr. minden törődést megérdemel, talán végre ilyenekkel rá tudom venni, hogy ne csak a helyesírási hibáj)mat javíccsa, hanem a sokatok által reklamált bedünnyögéseit is lehessen olvasni a nemlevrovban) ***(Jó, de mit tegyek, ha állandóan késón jönnek meg a cikkek, és olyan fáradt vagyok, hogy értelmes gondolat sem jut néha eszembe, nemhogy beszólás... – a korr.)*** **miközben az előbb még tudtam mit akartam írni, csak a Korr-nak szóló hosszú záróéles üzenet közben elfelejtettem, ezért maradjunk annyiban, hogy igenis örülök neki amikor egy-egy ilyen levél erejéig még a jókedveteket és ökörségeiteket is megosztjátok velünk, ezért most iszok is egy söritalt az egészségetekre! TSSSZZZszzttt (hangutánzó szó), egészségetekre, gluglu-glu (ez is hangot kíván utánozni, kevesebb sikerrel).**

A havi hasznos levél. Üdv. A NemLevrovban fájlalta valaki, hogy nem fut az Armageddon XP alatt. Nos, van megoldás. Mily' meglepő :), a Team17 oldalán kell megkeresni, a wormsarmageddon.team17.com/main.html?page=supp&area=upda link alatt megtaláljátok. Figyelem, a patch még jelenleg is fejlesztés alatt áll! Kösz a figyelmet. NoP, 10+ éve olvasótok

Nahát, tényleg, ki gondolta volna, hogy azok fogják megcsinálni a javítást, akik a játékot készítették... Nagyon köszi minden kukacos olvasó nevében is.

Nemlevrov dizájn beüt. Szasz Brazil! Nagyon állatra sikeredett a nemlevrov. Szerintem ha képek nem is lesznek, akkor is meg kell hagyni ilyen szinesnek. Nem kell sajnálni a tintát. Menj ki napozni, hogy jól lebarnulj, ne mindig a szerkesztőségben ülj és olvasd a mi leveleinket. Menj a strandra és lesd a csajokat. Nagyon jó az újság!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Szevasz! Kösz hogy elolvastál. (Szabó Zoltán)

További képeket Broáf Pablo Copacabana Baldomero Fernandez Sándor krónikus leterheltsége miatt nem tudok garantálni, de az lehetséges, hogy színezés tekintetében ismételten valami megdöbbentőt tud alkotni. Ahhoz képest, hogy komoly fogadásaink voltak arra nézve, hogy mennyien fogják bizonyos mesterségeket űzők közé besorolni az oldalkészítők anyukáját, illetve fognak minket elküldeni olyan helyekre, ahova egyébként jókívánságból ritkán szoktak, nos szóval és akarom mondani izé, mert teljesen meglepődtünk azon, hogy ez eddig mindenkinek, megismétlem, mindenkinek aki írt nekünk teljesen bejött. Az persze lehet, hogy a többiek csak óriási sokkot kaptak és még nem tértek magukhoz, de legyünk inkább optimisták, és gondoljuk azt, hogy végre valami olyat csináltunk ami nagyon helló, nagyon zsír, nagyon karaj, éstaböbbi, ésatöbbi, ésatöbbi.

A királyság szaga. Szia Braz! A minap gondoltam egyet, és felvásároltam minden konkurens lapot. Hosszas vizsgálódás (szagolgatás) után arra jutottam, hogy a Gamernek van a legaromásabb, legüditőbb, legfrissitőbb illata. Ja meg minden más szemponból is a Gamer lett a király, csak úgy mellékesen... Amíg a korr. meg nem kéri a kezed, addig én is olvasni fogom a Gamert (bocs, jobb nem jutott eszembe pillanatnyilag) ***(Figyelem! Most hangzott el az örök élet titka!!!! – a korr.)*** Pá! Sycsa ***(De hiszen ez undorító, bár a tökorrú már áttért Orrgéba (orgre akart lenni.:)) – a törd.)*** **Ne tudd meg, amikor készül milyen aromás szaga van a dolognak. Az egyik fő ogrebarlang, nevezetesen ahol a Törd. és a Broáf Tulio Lisando Fidensio Satyi hegesztik az újságot az egyik legjobb. Percenként három cigi, puki és ha kaja is volt, akkor kellemes kis büfike alakítják a hangulatot, és az újság kinézetét gyönyörűre, a szagokat most külön nem ecsetelném, de még számoljátok hozzá a Törd. hónaljszagát, aki ugyan kevésbé ogre mint troll, de szag szempontból mindenesetre méltó a tiszteletünkre.** ***(IGEN IGEN IGEN Parfümöt adok majd ki!*** *A mellékhatások tekintetében kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét!* ***– a törd.)*** **Na és aztán egyszer csak megérkezek oda én is. Tökéletes idill, ibolyákat megszégyenítő illat, és kulturális felemelkedés jellemzi ilyenkor a szerkesztőséget. Csodálatos. De most akkor most akkor mi van most, ha a Korr megkéri a kezem, akkor meg mi van akkor? Az nem jelenti azt, hogy azonnal igent mondok neki, akkor még ne érezd úgy, hogy neked nincs esélyed, és ha szigorúan anyagi érdekekből kifolyólag hozzámennék feleségül/férjül, akkor sem lennék hozzá hűséges, szóval csak olvassál minket csak továbbra is, nó para, nó féltékenység, nó hiszti, kejne pánik!**

P166 multigém kompó eredményhirdetés. Mint ahogyan arról az előző két lapszámban volt szó, olyan játékok ajánlásait vártuk tőletek, amik elfutkároznak egy combos Pentium 166 vagy annak megfelelő teljesítményű gépen. Néhányan félreértettétek, és webes játékokat ajánlottak, amik ugyan tényleg megfelelnek a feltételnek, ha úgy nézzük tényleg multiplayer, és mivel ezek nem voltak kizáró tényezők, mi meg kétségkívül a legjobb szívű ogrék vagyunk ezen a földön, így legyintettünk egyet, hát legyenek ők is benne a sorsolásban. Benne voltak.

A nyertesek: Szabó Balázs, Tóth Zsolt, Farkas Máté, gratulálunk nekik, a nyereményük egy-egy garantáltan keveset használt Gamer póló. Az általuk küldött levelek és benne az ajánlatok a LExtrában olvashatók. A sorsolás tisztaságát senki sem vonhatja kétségbe, hiszen a nyertesek egyikének a levelében még mustáros-tejfölös nyúl recept is volt... ***< És a sorszámát én mondtam... Már nagyon meg is bántam! Azért gratulálok – de nem szívből. Lily >***

Ennyi lett volna a Gamer kétéves szülinapi nemlevrovja. Köszönjük mindenkinek, aki akár az elmúlt két és az előtte levő nemtom mennyi évet eltöltötte velünk, jó volt veletek. Hogy mi lesz a következő két és még néhány évben, arra itt és most nem válaszolnék, maradjunk annyiban, hogy lesz, ami lesz, és nem lesz, ami nem lesz, ennél pontosabban jóslatokba nem bocsátkoznék. Puszi mindenkinek, legyetek jók és szobatiszták, továbbra is törjetek előre rendületlenül az elhízásért folytatott harcban, éljenek a csajok, csók.

Brazil, alias
Luis Maria Leonsio Hosé Carlos Santiago
brazil@ogre.hu

röff: nehogy azt higgyétek ám, hogy a fenti e-mail cím és a benne említett szájt csak vicc. Csak kukkantsatok oda időnként, de legkésőbb októbertől ott majd Kíméletlenül Megmondjuk Mindenről!


GAMER SISTERS

INTERNATIONAL OGRE COMMUNITY

GONDOLTUNK... AZ? AZ!

SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

BEWARE OGRES!

Ez ilyen. Megint írhatom a szerkesztőségi pillanatképeket. Még jó, hogy már előző hónapban mondtam Mocsynak, hogy ebből nem lesz rendszer. Már akkor tudtam, hogy az lesz a vége annak, hogy egyszer jószívű, aranyos, kedves, bájos, szép, előzékeny és segítőkész vagyok, hogy következő hónapban megint leültetnek, és satuba fogják a... ööö... mindegy.

Úgyhogy kénytelen-kelletlen, de itt ülök megint az átmeneti megoldásként használt gépnél, még csak nem is a sajátomat használhatom, ez kész röhej. Braz velem szemben épp az új telefonomat próbálja megismerni, de csak fikázza ezerrel, és különben sem ért hozzá. Most mondjuk, oda kell mennem, mert épp azt kérdezi, hogy a teljes telefonkönyv törlése gomb, az hogy működik. Nem szeretném, hogy baja essen, úgyhogy odamegyek, és adok neki inkább vattacukrot, hátha jobban eljátszik majd vele.

Amúgy a hónapban nem történt semmi érdekes, a Doom 3-on kívül. Mocsy természetesen nem játszotta végig, mert full nem tudja, hogy kell strafe-elni, bár azért valamicskét konyít a dologhoz, úgyhogy ISTEN módban talán két hét múlva végez majd vele. Ezért választja mindig az RTS játékokat, mert azokban legalább verhetetlen és vérprofi. Mindenki maradjon a saját járókájában, mindig ezt mondja. :)

Lily épp a juhtúrós-csokis-csirkés pizzáját (vagy mit) szeletelgeti, és emészt ezerrel, közben a The Sims 2 cikkét polírozgatja nagy műgonddal. Nem is értem, hogy 382 kép közül hogy dönti el, melyiket teszi be, mivel mindnek tudja a történetét, és mindegyiknél tapsikolva, hatalmas mosollyal meséli, hogyan szorult be a játék bugjai nyomán az egyik bébigyerek a falba (bár elvileg a kiságyba tették le aludni), ahol aztán nem lehetett mosdatni, ezért büdös volt meg minden, és le kellett bontania a házat stb. A kicsi egyébként valóban mátrixos pózban lebegett a semmiben! Nem igazán vágom, hogy ez a Sims cuccos hogyan működik, de jobb, ha ilyenkor bólogat az ember, mert különben nem kap pizzát, márpedig én éhes vagyok. Ezek szerint számító is.

Lawman dolgozik a legtöbbet megint, mert ő csendben van, és a DVD-t hegeszti mint vaddisznó, bár az is igaz, hogy képtelen egyenes IGEN vagy NEM választ adni az egyszerűen feltett "Kész van már az a nyamvadt DVD tesókám?" kérdésre... Nem is értem, olyan sokan segítünk neki...

A múlt havinál valamivel oldottabb a légkör, Braz legalább nem hisztis annyira (mert már rég kész a Levrov), így haladunk is a lapleadás utolsó fázisában. Kis csúszás úgy néz ki, lesz, de az is legfeljebb amiatt, hogy megpróbálom lefotózni a monitort, ahogy írom ezt a nyúlfarknyi oldalt.

Herr Broáf mestert ismét sikerült megörökíteni egy, az utókor számára már-már felbecsülhetetlen értékű fotóval, döntsétek el Ti, hogy elmennétek-e fagyizni vele, ha hívna.

Hunor itt sincs, de legalább nemes cél érdekében van távol. Történt ugyanis, hogy végre visszahozta azt az ominózus Starfox DVD-t, csak épp a lemez nem volt a tokban, úgyhogy mielőtt lecsatolta volna a rollert, már indult is vissza, nehogy véletlenül fültövön kólintsam.

Közben azonnal idéznem kell a szomszéd szobából történő, Lily által az éterbe eresztett átkiabálásokat:

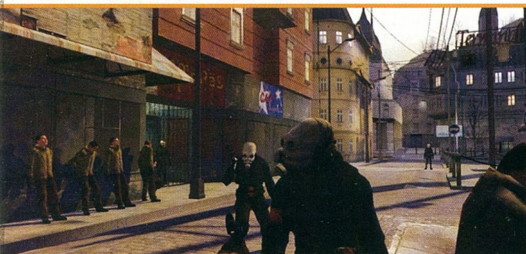
"Flat, te azért szoktad csinálni, nem? Mert Braz azt mondja, hogy ha nem elég hangos, akkor nem lehet tudni, hogy hol jó. Igaz ez, vagy csak Ő van elborulva megint?"

Át sem merek menni, még a végén megrontanak itt a felnőttek. Kicsi vagyok én még ehhez, de legalább belecsempészhettem, hogy milyen emberekkel vagyok összezárva. Nem bírom én ezt, úgyhogy haza is megyek inkább, mert meleg van, és izzadok, plusz büdös vagyok. Meg hisztis. Meg amúgy is elegem van mindenből, mindig kihasználnak, soha többet szerkesztőségi pillanatképek, fúj. Csak-, ha kapok csokit. Sok csokit. Nagyot, nem ilyen zsebcsokit. Legalább billentyűzetnyit... Ha nem nagyobbat... Megalomán-féle csokit...

A hónap vicce:
Nagyon ritka női név, négy betű? Béla.

Half-Life 2

Szinte hihetetlen, de igaz: a Doom 3 után elkészült a második nagyágyú is. A nagyobb internetes online áruházak szeptember 1-re datálják a nagy napot. Persze roppant gyanús, hogy még mindig nem történt meg a bejelentés, miszerint a játék aranylemezre került, de azért reménykedjünk. Aki klausztrofóbiában szenved vagy unja a Doom 3 szűk szobáit, az fellélegezhet: a Half-Life 2 tágas terei mindenért kárpótolják.



Juiced

A C-64-es hőskorszakban volt egy szoftver, amelyet Street Rodnak hívtak. Tudomásom szerint ez volt az első olyan játék, melyben az általunk feltuningolt járműveket kellett versenyeztetni a többi vagány járgányával. A Juiced ennek a vonalnak a legújabb képviselője, és a képeket elnézve nem is kell neki szégyenkeznie: 50 licencelt autó, több mint száz autentikus alkatrész, valósághű fizika és törésmodell. Ráadásul még a grafika is egészen pofás lett! Kell ennél több?



Sherlock Holmes: The Silver Earring

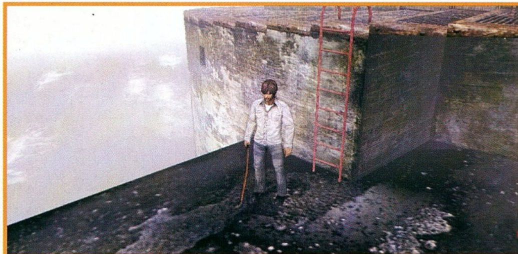
Jó hírem van azoknak a játékosoknak, akik a Syberia 2 befejezése óta sóvárognak valami jó kis kalandjáték után. A Digital Jester fogja kiadni a legendás detektív eddig még nem ismert kalandját feldolgozó játékot, az Ezüst fülbevalót. A fejlesztők összesen 25-30 óra tiszta játékidőt ígérnek, ami egy kalandjáték esetében egészen korrektnek mondható. Holmes mellett irányíthatjuk Watson doktort is, sőt még asszisztensek is segíthetik a munkánkat. Egészen kellemes darabnak ígérkezik, a stílus rajongói ne hagyják ki.

Rome: Total War

Szeptember végére ígérik a nagysikerű Total War sorozat legújabb darabját, melyben a római légiók mellett Hannibál harci elefántjait, Nagy Sándor lovasságát, sőt még a vad barbár hordákat is irányíthatjuk. A grafika valami egészen elképesztő átalakuláson ment keresztül, több ezres csatákat irányíthatunk madártávlatból, de a katonák szintjére is lemehetünk, hogy közvetlen közelről szemléljük a harcot. Kihagyhatatlan darab!

Silent Hill 4

Az előzetes révén ugyan már ebben a számban is ízelítőt kaphattatok ebből a játékból, de a végleges változat csak a következő számban kerül tesztelésre.



A túlélő horror műfajában ez a sorozat mérföldkő, bár PC-re csak az utolsó három rész készült el. A Silent Hill védjegyének számító nyomasztó hangulat és groteszk szörnyábrázolás most is nagyon üt, bár a második és harmadik rész sikereit nem fogja elérni.

Armies of Exigo

A magyar illetőségű Black Hole nem titkoltan a Blizzard babérjaira vágyik: első játékuk egészen elképesztő módon "hajaz" a két évvel ezelőtt megjelent WarCraft III-ra. Az EA által kiadott tesztverzió ugyan teljesen játszható volt,



de a hiányzó átvezető animok kissé nehézkessé tették a cselekmény nyomon követését. A tavaszi sajtóbemutatón még szeptember 9. volt kőbe vésve, mint megjelenés, de azóta már hallottunk olyan pletykákat is, mely szerint elcsúszott október végére. Akkor meg ütközni fog a Battle for Middle Earth-szel...

A 2004/10-es DVD filmmelléklet címe lapzártakor még nem volt ismeretes.

A következő Gamer Magazin 2004. szeptember 24-én jelenik meg.